
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64
NEXT LEVEL
EXTRA
NUMERO 13
ARGENTINA $2,90 • URUGUAY $27 • PARAGUAY G 7.990
CHILE $1.090 • BOLIVIA $10,50 • VENEZUELA $1.360
Ganá todas las peleas con esta súper guía monstruosa!
DIGIMON WORLD 2
La guía completa de:
Driver 2
Ultima parte de la solución de:
Skies of Arcadia
Y los mejores trucos!
EDITORIAL POWER PLAY
www.editorialpowerplay.com
ISSN 1514-9854
9 771514 985008 00013
ADEMAS UNA GUIA ESTRATEGICA PARA PHANTASY STAR ONLINE

INDEX

SOLUCIONES ●●●●









EDITORIAL

Meses difíciles para nuestras máquinas favoritas. La sorpresiva decisión de SEGA que nos impedirá seguir disfrutando de una consola espectacular como la Dreamcast, nos afectó el bocho. La DC todavía tiene vida y sus juegos siguen siendo alucinantes. Paralelamente, la PlayStation 2 viene llegando con una enorme fuerza, y de a poco los títulos que valen la pena empiezan a asomar la nariz. La Gamecube, por su lado, se prepara con bombos y platillos para reemplazar la Nintendo 64. Seguramente será una digna sucesora, y con la nueva potencia sus juegos van a saltar al ring dispuestos a partirle la mandíbula a Sony, para seguir a las patadas con Microsoft. Es que la Xbox del gigante de las PC cada vez pinta mejor. Es imposible resistirse a su magnética "personalidad" en equis. Apenas comenzado el 2002, Microsoft será el principal contendiente de Sony. La famosa Indrema L600 al final se quedó en proyecto, y no se va a hacer.
Veremos cómo se desenvuelven las cosas a partir de ahora. Mientras las grandes compañías se sacan los ojos a cachetazos, nosotros preferimos jugar. ¿O no? Por eso este nuevo número de NLX, y por eso toda la info que ponemos cada mes en Next Level, la hermanita mayor de NLX, que este mes viene cargada con muchas sorpresas, una de las cuales tiene que ver con Los Simpsons. Nos vemos ahí.
Hasta el próximo número.

STAFF

DIRECTOR y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Diego E. Vitorero
Marcelo Peñalver
Sebastian Riveros

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
Austral S.A., Isabel la Católica 137
Cap. Fed. Tel.: 4301-0701

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Benbihy Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) - Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite.
ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Mayo de 2001









Digimon World 2

Por Marcelo Peñalver

¡Pánico en Digital City! Los Digimons malvados se apoderan de casi todos los dominios y acechan la ciudad, por lo que todos los entrenadores, incluidos los inexpertos como vos, deben salvarlos combatiendo feroz e inteligentemente. Modestamente, suerte que sos uno de los pocos en el mundo que ya tienen la solución en sus manos (A la que por lo extensa debimos dividirla en dos ediciones) así que... ¡Metete en los pantalones de Akira e ingresá al gran mundo Digimon!

Parte 1 - Controles

Aquí está la lista de controles y qué es lo que hacen...

Botón	Manejando al heroe	En la pantalla de menú	En el mapa
Triángulo	Ir al menú	Salir	Ir al menú
Circulo	Botón de acción	Aceptar	Usar ítem - Des. Trampas
Equis	Corre	Volver	---
Cuadrado	---	---	Mostrar Digimon y su nivel
Start	---	---	Muestra más detalladamente el mapa
Select	---	---	Cambia el formato del mapa
L1, L2, R1, R2	---	---	Detiene el auto

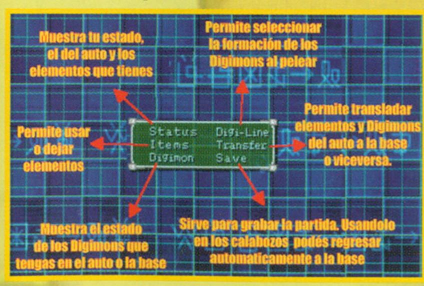
Parte 2 - Mapas y Menúes

Digital City



1.- Cuartel general de los Blue Falcon. Si querés ser miembro de este grupo recibirás un Patamon (Tipo=Data). En este cuartel tu Digimon incrementará su fuerza.
2.- Cuartel general de los Black Sword. Si querés ser miembro de este grupo recibirás un DemiDemivon (Tipo=Virus). En este cuartel tu Digimon incrementará su velocidad.
3.- Cuartel general de los Silver Cross. Si querés ser miembro de este grupo recibirás un Agumon (Tipo=Vacuna). En este cuartel tu Digimon incrementará su inteligencia.
4.- Centro comercial . Este lugar sirve para canjear Digimons. La empleada te dirá cuál por cuál cambian, entonces consiguiendo el primero podés obtener el segundo (generalmente superior) gratis.
5.- Coliseo. Aquí se compite para ganar elementos y subir tu categoría de entrenador. También en la segunda habitación podés trasladar tus Digimon a la Pocket Station y viceversa. Para poder competir es necesario poseer tres Digimon y debés inscribirte en la habitación de la izquierda.
6.- Compuerta principal. En la habitación de la izquierda podés comprar partes y ammo para el auto, como también ensamblarlo y upgradearlo con el mecánico. En el cuarto principal, la chica de la computadora es la que te prepara el auto para salir a las misiones, lo recibe y chequea al volver.
7.- Club de Tamers. Sitio de reunión de Tamers como vos, donde podés recibir algunos consejos, elementos, pistas y demás de parte de tus pares.

Menú Principal





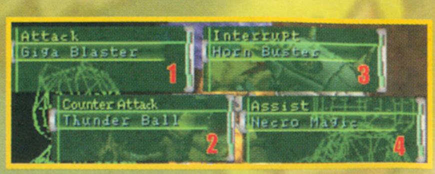
Opciones en batalla



2.- Permite usar los cañones (Su funcionamiento se explica en la parte 4)
3.- Escapar de la batalla. Esta acción no está permitida en algunas oportunidades (Nunca contra el jefe de un dominio). En caso de no usar esta opción y no poder huir, se pierde la posibilidad de armar el primer ataque.
1.- Dar órdenes. Al seleccionarlo se puede elegir entre 'Guard', que pone al Digimon en guardia, (Permite reducir el daño al ser atacado en un 40% y ganar un 10% de su MP), y 'Battle', que al elegirlo se despliega el siguiente menú.



1.- Atacar. La velocidad del Digimon incide en qué turno lo haga.
2.- Contraatacar. Cuando el Digimon sea agredido responderá al ataque con algún agregado extra (Ataque múltiple, mayor precisión, veneno, etc.)
3.- Interrumpir. Con esto podemos interrumpir un ataque enemigo, y anteponer uno nuestro. Algunas interrupciones tienen efectos especiales, como por ejemplo reducir el poder ofensivo, reducir la defensa, etc.
4.- Asistir. Los Digimons desarrollan habilidades para ayudar a sus compañeros y a sí mismos, como curas, brindar mayor velocidad, dar dones como envenenamiento a otro Digimon, entre otras muchas cosas.



Parte 3 - Elementos y equipamiento



Botiquines

Nota: En este cuadro y los sucesivos, cuando leas 'XXX' al principio del nombre de un elemento significa que, con el mismo precio y efecto, puede ser disponible para los VAC (Vaccine o vacuna), VIR (Virus) o DAT (Data)

Elemento	Precio	Qué hace
HP Disk-1	200	Recupera 40 HP a un Digimon
HP Driver-1	500	Recupera 40 HP a todos los Digimon
HP Disk-2	400	Recupera 80 HP a un Digimon
HP Driver-2	1000	Recupera 80 HP a todos los Digimon
HP Disk-3	800	Recupera 160 HP a un Digimon
HP Disk-3	2000	Recupera 160 HP a todos los Digimon
MP Disk-1	300	Recupera 40 MP a un Digimon
MP Driver-1	800	Recupera 40 MP a todos los Digimon
MP Disk -2	600	Recupera 80 MP a un Digimon
MP Driver-2	1600	Recupera 80 MP a todos los Digimon
MP Disk-3	800	Recupera 160 MP a un Digimon
MP Driver-3	2400	Recupera 160 MP a todos los Digimon
XXX-HP Rom	300	Recupera todos los HP de los Digimon
XXX-MP Rom	300	Recupera todos los MP de los Digimon
XXX-RV Rom	900	Revive a un Digimon
Anti-Dote	300	Cura el envenenamiento (Poisoning) a un Digimon
AntiFreeze	300	Cura la parálisis a un Digimon
Anti-Mixup	300	Cura la confusión a un Digimon
PowerDisk	1000	Recupera el status a un Digimon



Regalos para los Digimon

Podés sobornar a los Digimon enemigos para que se unan a tus filas dándoles regalos antes de entrar en combate, lo que se demostrará mediante un corazón sobre su cabeza. El efecto del mismo varía según la calidad del regalo (Rango A es el mejor), y sólo se querrá unir si podés conseguir el máximo tamaño antes de pelear.



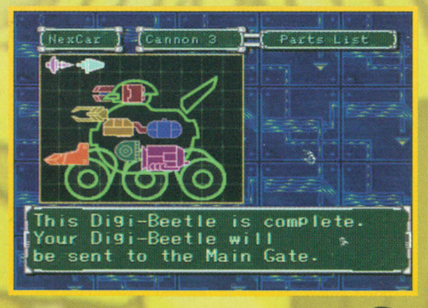
Elemento	Precio	Qué hace
Card Game	100	Soborna Digimon tipo Data Rango E
Digivice	250	Soborna Digimon tipo Data Rango D
Kickboard	100	Soborna Digimon tipo Virus Rango E
Skateboard	250	Soborna Digimon tipo Virus Rango D
Wristwatch	100	Soborna Digimon tipo Vacuna Rango E
CD-Player	250	Soborna Digimon tipo Vacuna Rango D
Cell Phone	700	Soborna Digimon tipo Vacuna Rango C
Toy Car	500	Soborna Digimon de todo tipo Rango E
Toy Boat	4000	Soborna Digimon de todo tipo Rango B

Elementos para el Digi-Beetle

Elemento	Precio	Qué hace
Mech Fix	500	Recupera 100 HP
MechFix-EX	1000	Recupera 500 HP
EP Pack-1	100	Recupera 100 EP
EP Pack-2	500	Recupera 200 EP
EP Pack-3	1000	Recupera 500 EP
Parts Fix	600	Repara una parte rota del Digi-Beetle

Mientras caminás por los dominios podés encontrarte con trampas de varios tipos, las que pueden destruir los elementos equipados en tu coche, enloquecer o hacerle perder algo de los EP o HP al auto y hasta perder a tus Digimons. Estas pueden estar en cualquier lado, por lo que tienes que descubrirlas equipando tu auto con elementos especiales para ello.







Desactivador de minas

Las minas pueden estar en el suelo o en los cofres, así que tené cuidado al abrir uno.

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Shovel ARM	3000	Desactiva minas amarillas que se encuentren en el piso	S - T - A
Drill ARM	5000	Desactiva minas verdes que se encuentren en el piso	S - T - A
Mech HAND	1000	Desactiva minas clase 1 dentro de un cofre	S - T - A
Magnet HAND	2000	Desactiva minas clase 2 dentro de un cofre	S - T - A
Fantom HAND	4000	Desactiva minas clase 3 dentro de un cofre	S - T - A

Desactivador de Electro-Spores

Las Electro-Spores están por todas partes y se dividen por colores (Amarillas, verdes, azules, violetas y rojas). Al tocarlas, su electricidad daña los HP del auto. Para destruirlas contás con los siguientes elementos:

Elemento	Precio	Qué hace
Mag. Miss-1	300	Destruye barreras eléctricas amarillas
Mag. Miss-2	600	Destruye barreras eléctricas verdes
Mag. Miss-3	900	Destruye barreras eléctricas azules
Mag. Miss-4	1200	Destruye barreras eléctricas violetas
Mag. Miss-5	1500	Destruye barreras eléctricas rojas

Destructor de Big Rocks (Paredes)

Las distintas clases de estos bloques grises pueden ser diferenciadas por el color de arriba. Pueden ser amarillas, verdes, azules, violetas, rojas o naranjas. Estas realmente no son una trampa, pero pueden entorpecer tu camino. Al igual que contra las barreras, debemos contar con el elemento necesario para destruirlas:

Elemento	Precio	Qué hace
Drill Miss1	300	Destruye paredes amarillas
Drill Miss2	600	Destruye paredes verdes
Drill Miss3	900	Destruye paredes azules
Drill Miss4	1200	Destruye paredes violetas
Drill Miss5	1500	Destruye paredes rojas







Aniquilador de Bugs (Bichos)

Estos caen desde el cielo y te sorprenden al igual que las Electro-Spores. Después de atacarte no se retiran, por lo que si pasás otra vez por la baldosa donde estaban te agredirán de nuevo. Podés localizar su ubicación con un detector. Existen cuatro clases de estos bichos:

Ret. Bug: Regresa a algunos de tus Digimon a la base
EP-Bug: Roba temporalmente EP al Digi-Beetle con cada paso que da.
Bit Bug: Toma Bits de tu crédito por cierto tiempo cada vez que movés el Digi-Beetle. Al terminar con tus Bit empieza a destruir partes de tu vehículo.
Mem. Bug: Reemplaza los espacios libres para trasladar Digimon.



Elemento	Precio	Qué hace
Bit Bug Zap1	300	Destruye Bit Bugs. Nivel de poder C
EP-Bug Zap1	300	Destruye EP Bugs. Nivel de poder C
Ret. Bug Zap1	300	Destruye Ret. Bugs. Nivel de poder C
Mem. Bug Zap1	300	Destruye Mem. Bugs. Nivel de poder C
Bit Bug Zap2	600	Destruye Bit Bugs. Nivel de poder B
EP-Bug Zap2	600	Destruye EP Bugs. Nivel de poder B
Ret. Bug Zap2	600	Destruye Ret. Bugs. Nivel de poder B
Mem. Bug Zap2	600	Destruye Mem. Bugs. Nivel de poder B
Bit Bug Zap3	1500	Destruye Bit Bugs. Nivel de poder A
EP-Bug Zap3	1500	Destruye EP Bugs. Nivel de poder A
Ret. Bug Zap3	1500	Destruye Ret. Bugs. Nivel de poder A
Mem. Bug Zap3	1500	Destruye Mem. Bugs. Nivel de poder A

Detector

Depende del precio su efectividad...

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Mine SWEEP1	1000	Detecta minas. Nivel E.	S - T - A
Bug SWEEP-1	2000	Detecta Bugs. Nivel C	S - T - A

DM Device: Este es el dispositivo que te ayudará a upgradear tu detector. Cuesta 10000 BIT's.

Tires (Cubiertas)

A veces podés notar que el piso está coloreado y brillante de distintos colores. Necesitás tener las ruedas adecuadas para poder transitarlos sin recibir daños.

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Ring TIRES	2000	Inmunidad en pisos amarillos	S - T - A
Chain TIRES	4000	Inmunidad en pisos verdes	S - T - A



Engine (Motor)

Esta parte define la cantidad de HP que tiene tu vehículo. A mayor precio, mayor HP. También podés mejorar tu motor si contás con los suficientes BIT.

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Wolf EG-1	1000	Proporciona 800 HP.	S
Lion EG-1	2500	Proporciona 1200 HP.	S
Tiger EG-1	5000	Proporciona 1600 HP.	S
Pegasus EG-1	20000	Proporciona 2000 HP.	T

Battery (Batería)

Esta parte define la cantidad de EP del auto y hay escasa variedad para elegir en el Auto-shop de Digital City. La batería también puede ser mejorada gastando algunos BIT.

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Crab BAT-1	500	Carga 500 EP.	S - T - A
TurtleBAT1	1000	Carga 1000 EP.	S - T - A

Memory

Espacios disponibles en el Digi-Beetle para llevar Digimon en las misiones.

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Ant RAM	300	Proporciona 4 espacios	S - T - A
Wasp RAM	5000	Proporciona 5 espacios	S - T - A
Spider RAM	7000	Proporciona 6 espacios	S - T - A

Tool Box

Espacios del Digi-Beetle donde llevar elementos en las misiones.

Elemento	Precio	Qué hace	Carrocería
Dodo BOX	500	Proporciona 8 espacios	S - T - A
Crow BOX	3000	Proporciona 16 espacios	S - T - A
Crane BOX	6000	Proporciona 24 espacios	S - T - A

Cannons (Cañones)

Missile Gun: Dispara las municiones para eliminar tanto las barreras eléctricas como las paredes. Es muy útil debido a la gran cantidad de estas trampas que hay en los dominios. Cuesta 3000 BIT.

Bug Zapper: Elimina nidos de cualquier clase de alimaña. No es tan importante tenerlo como al anterior, pero si hay algunos BIT de más (exactamente 3000)...

Shooter Gun: Cañón para disparar Disks, Drivers, Roms y regalos para reclutar cualquier clase de Digimon. Cuesta 1000 BIT tenerlo.

R-Cannon: Dispara RayBombs para potenciar o disminuir el poder de un Digimon durante una pelea. Se pueden adquirir elementos para potenciarlo y distintos proyectiles:



Elemento	Precio	Qué hace
R Cannon-1	2000	Dispara RayBombs con nivel de poder C
XXX. Steel	300	Aumenta el poder defensivo
XXX Macho	300	Aumenta el poder ofensivo
XXX Candy	300	Disminuye el poder defensivo
XXX Weak	300	Disminuye el poder ofensivo

Z-Cannon: Dispara Z-Bombs que dañan al enemigo

Parte 4 - Evolución y combinación

Al igual que en la serie de TV y en Digimon World 1, los Digimon pueden evolucionar (Digivolve) en diferentes tipos de monstruos. Para evolucionar a tu Digimon andá a tu base, hablá con la profesora y elegí un Digimon. Pero para poder hacerlo, se deben respetar ciertas reglas:
Para evolucionar de Rookie a Champion, el Digimon necesita ser nivel 11 (500 EXP. Aprox).
Para evolucionar de Champion a Ultimate, el Digimon necesita ser nivel 21 (6000 EXP. Aprox).
Para evolucionar de Ultimate a Mega, el Digimon necesita ser nivel 31 (31000 EXP. Aprox).

O sea que para conseguir poder evolucionar tu Digimon necesitás hacerlo pelear, ya que ganar batallas incrementa su experiencia (EXP) y al subir su EXP sube de nivel.

Por otra parte, ocurre que los Digimon dejan de crecer cuando alcanzan su tope de nivel. Un indicador de esto es el marcador de experiencia restante para subir de nivel, que marcará 999999. La única manera de seguir escalando es combinándolo con otro (DNA Digivolve), como se explica más abajo, para conseguir uno nuevo que pueda seguir escalando. Otra cosa nueva e importante es la incorporación de los DP. Todo Digimon tiene su valor de DP, que ya sea con el que empezás -o al agarrar uno- es cero. El valor de DP determina la evolución. Por ejemplo: si tenés un DemiDevimon con 0 DP evolucionará en un Ice Devimon, pero si al evolucionarlo tiene 3 DP se convertirá en un Demivon.

Para conseguir DP hay que combinar Digimon, lo que es muy fácil. Solo tenés que ir al laboratorio de tu grupo y hablar con el profesor. Tené en cuenta que al primero de los dos Digimon que seleccionés para combinar ganará un punto de DP.
También, cada vez que combines podés recibir habilidades extras, las que provienen del Digimon que elijas en segundo lugar. Estas habilidades también se obtienen cuando el Digimon sube de categoría, como puede de Rookie a Champion, de éste a Ultimate y de éste a Mega Ultimate.



Combinación	Número de DP	Nivel máx.
1	1	15
2	2	17
3	3	19
4	4	21
5	5	23
6	6	25
7	7	27
8	8	29
9	9	31



Parte 5 - Consejos y generalidades

1.- En los dominios podés subir de piso mediante los portales (Baldosa blanca con un cuadrado dibujado) y regresar a la base con el portal que dice 'Exit'.

2.- Una vez que subas no podrás bajar, así que asegurate de no perderte de nada en ese piso antes de usar un portal

3.- Prestá atención al color del piso. Cuando cambie de color te encontrarás ante un piso especial, y al pelear sobre estos pisos, el daño y habilidad defensiva de Digimon poseedores de ciertas técnicas se potenciará:

Color	Especialidad
Azul	Water (Agua)
Rojo	Fire (Fuego)
Verde	Nature (Naturaleza)
Oro	Machine (Máquina)
Negro	Darkness (Oscuridad)

4.- Si el enemigo que seleccionaste para atacarlo muere antes de que esto suceda, tu ataque se perderá.

5.- Al avanzar un paso con tu Digi-Beetle se gasta un EP. Un buen método para ahorrarlos es moverse en diagonal.

6.- Cuando los HP o EP del Digi-Beetle lleguen a cero, el mismo dejará de funcionar y regresarás forzadamente a la base.

7.- Teniendo al enemigo en pantalla en el dominio, podés saber de quién se trata y sus características antes de entrar en pelea presionando el cuadrado en el pad.

8.- Hablá con los habitantes de Digital City luego de terminar una misión, ya que a veces pueden darte algún elemento.

9.- Una de las cosas fundamentales es mejorar la batería del Digi-Beetle

10.- Siempre llevá encima elementos para recuperar MP y HP al entrar en un dominio.



Parte 6 - Misiones

Misión 1

Lugar: Boot Domain - **Pisos:** 2
Enemigos:

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Gazimon	5	E-Stun Blast	Rookie	Virus	39	280	1
Gizamon	5	Spiral Saw	Rookie	Virus			

Tácticas:
- Usá el Ice Blast de Akagi para atacar a los tres enemigos a la vez.
- Usá la técnica de curación de Naomi para curar a tus compañeros.





Luego de cumplida la misión, recibirás tu propio Digi-Beetle y hasta tendrás la chance de elegir a tu propio equipo entre los tres disponibles:



- Gold Hawks - Digimon tipo Vaccine (Vacuna), eligiéndolos recibirás un Agumon.
- Blue Falcons - Digimon tipo Data, al unirte obtendrás un Patamon.
- Black Sword - Digimon tipo Virus, reclutándote se te asignará un DemiDevimon.

Personalmente elegí al grupo de Agurumon, los Gold Hawks. Visitá a los tres equipos y reclutate en el de tu gusto. Tené en cuenta que luego de esto no podrás ingresar en los otros dos, ya que no contarás con su tarjeta de afiliado.

Misión 2

Lugar: SCSI Domain - **Pisos:** 4
Enemigos:

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Tapirmon	1	Waking Dream	Rookie	Vaccine	3	60	1
Biyomon	1	Spiral Twister	Rookie	Vaccine	3	30	1
Betamon		Electric Shock	Rookie	Virus	3	50	2
SnowGoburimon	1	Bolt Strike	Rookie	Virus	4	40	2
Crabmon	1	Scissor Magic	Rookie	Data	4	40	3
Gabumon	1	Blue Blaster	Rookie	Data	4	50	3
Hagurumon		Darkness Gear		Virus	18	210	4

Tácticas:

Lo primero a conseguir es elevar el nivel de tu Digimon (EL) a 6. Mejorá la batería y asegurate de regresar a la base cuando tengas pocos EP usando el Auto-Pilot (Si llegan a cero volverás automáticamente y te puede costar 1000 BIT). Los MP de tu Digimon se gastarán rápidamente al combatir, pero al subir de nivel, tanto los MP como los HP se recuperarán al máximo. Tené en cuenta que cuando te quedes corto de HP o MP no vale la pena usar botiquines, tan solo regresá con el auto-pilot a la base y podrás volver al dominio con tus Digimon con las pilas a full y gratis. Entrenando lo suficiente esta misión resulta verdaderamente fácil.



Después de derrotar a Hagurumon andá a hablar con tu líder para que te asigne otra misión. Luego asegurate de dejar un lugar libre en tu Digi-Beetle y dirigite al Digimon Center para hablar con Chris Cooner. El te dará un Toy Plane, juguete con el que lograrás tener en tus filas al Digimon que quieras.



Lugar: Video y Disk Domain - **Pisos:** 5
Objetivos: Derrocar a Kokatorimon en Video Domain y a Numemon en Disk Domain
Enemigos en Video Domain:

Misión 3

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Tapirmon	1	Waking Dream	Rookie	Vaccine	3	60	1
Biyomon	1	Spiral Twister	Rookie	Vaccine	3	30	
ToyAgumon	2	Toy Flame	Rookie	Vaccine	7	100	2-3
Tapirmon	2	Waking Dream	Rookie	Vaccine	12	180	2-3
Tentomon		Super Shocker					
Kokatorimon		Rain of pollen		Data	31	180	5

Enemigos en Disk Domain:

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Betamon	1	Electric Shock	Rookie	Virus	3	50	1
SnowGoburimon	1	Bolt Strike	Rookie	Virus	4	40	1
Gazimon	1	E-Stun Blast	Rookie	Virus	11	200	2, 3, 5
Gizamon	1	Spiral Saw	Rookie	Virus	12	180	
Goburimon	2	Bolt Strike Life Shield	Rookie	Virus	51	840	2-3
SnowGoburimon	2	Bolt Strike	Rookie	Virus			
Numemon		Party Time		Virus			
Sukamon		Party Time		Virus			5
DemiDevimon		Demi Dart		Virus			

Tácticas:
Te sugiero agarrar un Toy Agumon en Video Domain para negociarlo por un SnowAgumon en el Digimon Center y entrenar junto a tu Agumon en Video Domain. El mejor lugar para hacerlo son los pisos dos y tres, ya que ahí tendrás la oportunidad de pelear contra Tentomon y Tapirmon a la vez, un combate accesible y con varios EXP de recompensa. Preferentemente llevá a nivel 10 a tu Digimon antes de enfrentar al Jefe de Disk Domain (Llevá botiquines porque pelearás contra tres). Luego de derrotarlo y antes de salir de su ex-dominio andá derecho hacia el norte para rescatar a Angemon. Podrás conseguir la Dinamo Part al vencer a Kokatorimon.



Al volver a la base y antes de meterte en la misión 4, vendría bien comprar las siguientes cositas:
- Lion EG-1 a 2500 BIT para mejorar el motor del Digi-Beetle.
- XXXXX a 1000 BIT.
- Missile Gun a 3000 BIT y Drill Miss1 al AMMO MAN.

Hablá con tu líder y dirigite al Tamer´s Club, donde Mark Shultz te hablará sobre el BIOS Domain y te dará un Toy Plane.





Misión 4

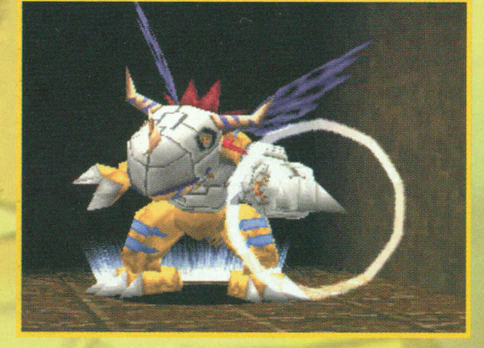
Lugar: BIOS Domain - **Pisos:** 6
Objetivo: Derrotar a Centarumon
Enemigos:

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Crabmon	1	Scissor Magic	Rookie	Data	4	40	1
Patamon	2	Boom Bubble	Rookie	Data	7	100	3
Crabmon	1	Scissor Magic	Rookie	Data	10	160	3
Crabmon	1	Scissor Magic	Rookie	Data			
Candlemon	3	Flame Bomber	Rookie	Data	23	240	4-5
Floramon	3	Rain of Pollen	Rookie	Data			
Gotsumon	3	Rock Fist	Rookie	Data	22	360	4-5
Gobumon	3	Blue Blaster	Rookie	Data			
Metal Greymon	21	Rain of Pollen	Ultimate	Vaccine	54	630	2-6
Centarumon		Solar Ray		Data	102	1050	6
Gabumon		Blue Blaster		Data			
Starmon		Meteor Stream		Data			

Tácticas:

Antes de introducirte en BIOS Domain, date una vuelta por el Meditation Dome y hablá con Angemon, que en muestra de su agradecimiento por haberlo rescatado te regalará 2000 BIT.

En el segundo piso de BIOS quizás puedas encontrar un Metal Greymon, que se irá al verte. Te recomiendo capturarlo con el Toy Plane cuando vuelvas a cruzarte con él en el sexto piso, ya que es muy poderoso y te ayudará mucho en la batalla final.



Al volver a Digital City, reportate a tu líder. Recibirás un pase para ingresar al Coliseum y te asignará la próxima misión. Al salir de la habitación te enterarás que el generador eléctrico de la ciudad ha dejado de funcionar debido a que faltan algunas partes. Es por eso que la Item Machine no está disponible y solo podrás comprar EP-Packs al Item Vendor.



En el Tamer's Club conocerás a una misteriosa chica llamada Kim, que parece saber algo sobre las piezas que faltan. Menciona algo sobre el Device Dome y su hermana. En el Digimon Center podés negociar Carbmons (Que podés encontrar en BIOS Domain) por Wizardmons. También podés comprar nuevas partes y municiones en la Main Gate, y la prioridad es la batería, ya que el próximo dominio es muy extenso. Si vas al Meditation Dome y hablás con Angemon, te contará un poco sobre el Device Dome.



Misión 5

Lugar: Drive y Web Domain - **Pisos:** 7
Objetivo: Derrotar a Birdramon en Drive Domain y a Kuwagamon en Web Domain
Enemigos Drive Domain:

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
ToyAgumon	1	Toy Flame	Rookie	Vaccine	7	100	1-2
Tapirmon	2	Waking Dream	Rookie	Vaccine	12	180	1-2
Tantomon	2	Super Shocker	Rookie	Vaccine	21	210	
Biyomon	3	Spiral Twister	Rookie	Vaccine	22	240	3-4
Gomamon	3	Marching Fishes	Rookie	Vaccine	58	560	
Penguinmon	3	Super Slap	Rookie	Vaccine	55	320	3-4
Penguinmon	3	Super Slap	Rookie	Vaccine	153	1400	
ToyAgumon	4	Toy Flame	Rookie	Vaccine			5-6-7
ClearAgumon	4	Toy Flame Small HP Cure	Rookie	Vaccine			
SnowAgumon	4	Hail Storm	Rookie	Vaccine			
Unimon	11	Air Attack	Champion	Vaccine			5-6-7
Tentomon	5	Super Shocker	Rookie	Vaccine			
Birdramon		Meteor King		Vaccine			7
Flarerizamon		Blaze Blast		Data			
Candlemon		Flame Bomber		Data			

Enemigos Web Domain:

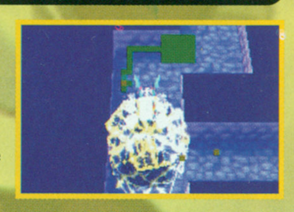
Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Gazimon	1	E-Stun Blast	Rookie	Virus	11	200	1-2
Gizamon	1	Spiral Saw	Rookie	Virus			
Goburimon	2	Bolt Strike Life Shield	Rookie	Virus	12	180	2
SnowGoburimon	2	Bolt Strike	Rookie	Virus			
Gazimon	3	E-Stun Blast	Rookie	Virus	25	330	4
Dokunemon	2	Electro Thread Invisibility	Rookie	Virus			
Kunemon	3	Electro Thread	Rookie	Virus			
DemiDevimon	3	Demi Dart	Rookie	Virus	27	390	4
Hagurumon	3	Darkness Gear	Rookie	Virus			
Woodmon	11	Twig Tap	Champion	Virus	53	240	5-6-7
Vegiemon	11	Party Time	Champion	Virus			
Betamon	4	Electric Shock	Rookie	Virus	59	520	5-6
Otamamon	4	Stun Bubble	Rookie	Virus			
Syakomon	4	Black Pearl Shot	Rookie	Virus			



Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Kuwagamon		Scissor Claw			195	1000	7
		Electro Thread					
Gesomon		Coral Crusher					
Octomon		Spurting Ink					

Tácticas:
Antes de entrar en Drive Domain llevá al menos dos Mag. Miss-1 porque habrá Electro-Spores amarillas bloqueando el paso. Al vencer al jefe de este dominio encontrarás un Converter.

Después de volver a Digital City hablá con tu líder y andá al Meditation Dome para hablar con Angemon y saber sobre el MODEM Domain.



Misión 6

Lugar: MODEM Domain - **Pisos:** 8
Objetivo: Derrotar a Kim en MODEM Domain
Enemigos:

Nombre	EL	Ataque	Nivel	Tipo	EXP	BIT	Piso
Patamon	2	Boom Bubble	Rookie	Data	7	100	1
Crabmon	1	Scissor Magic	Rookie	Data	10	160	1-2-7
Crabmon	1	Scissor Magic	Rookie	Data			
Candlemon	3	Flame Bomber	Rookie	Data	23	240	3-4
Floramon	3	Rain of Pollen	Rookie	Data			
Gotsumon	3	Rock Fist	Rookie	Data	22	360	3-4
Gobumon	3	Blue Blaster	Rookie	Data			
Gotsumon	3	Rock Fist	Rookie	Data	22	360	4-5
Gobumon	3	Blue Blaster	Rookie	Data			
Candlemon	5	Flame Bomber	Rookie	Data	58	520	5
Candlemon	5	Flame Bomber	Rookie	Data			
Palmon	4	Poison Ivy	Rookie	Data			
Drimogemon	11	Iron Drill Spin	Rookie	Data	52	480	5-7-8
Elecmon	5	S-Thunder Smack	Champion	Data			
Greymon		Nova Blast	Rookie	Vaccine	162	1400	8
Saberdramon		Meteor Wing					
ToyAgumon		Toy Flame		Vaccine			
Seadramon		Ice Blast		Data	120	1040	8
Wizardmon		Thunder Ball		Data			
		Necro Magic					
Akutorimon		Zip Boom					
		Stun Flame Shot					



Tácticas:

Una vez que derrotes a los Digimon de Kim tendrás acceso al Device Dome. Reportate a tu líder y dirigite ahí. Dentro del edificio se encuentra Kim, quien te presenta a su hermana llamada Techna-Donna. Ella en recompensa por los trastornos ocurridos por la apropiación de las partes te regalará una carrocería de Titanio para tu Digi-Beetle (El Chief Engineer Maestro puede upgradearlo en Main Gate pero primero tenés que comprar el motor Pegasus (¡20000 BIT!) ya que el que tenés no sirve para este chasis. Algo muy importante es que en Device Dome podés comprar equipamiento y realizar combinaciones de Digimon que no son posibles de hacer en el cuartel de tu equipo. Volvé a hablar con tu líder para conseguir 2000 BIT en agradecimiento por haber recuperado las partes del generador. También podés dirigirte al Coliseo para luchar por la licencia 3 (Rookie) y conseguir un Toy Boat como premio. Usá este elemento para capturar un Crabmon en BIOS Domain si todavía no lo hiciste y canjealo por un Wizardmon (Champion) para que se una a tus filas.



Continuará...



El jefe del crimen brasilero y mayor traficante de cocaína de Sudamérica ha decidido expandirse y necesita una base en los EE.UU. para distribuirla. Y qué mejor que Chicago, con su gran historia criminal. Pero Chicago es tu territorio, detective Tanner, y deberás impedirlo. Luego de hacer algunas preguntas lográs averiguar que Solomon Caine, capo de la mafia de Chicago, ha sido traicionado por su mejor hombre, Pink Lenny, quien se ha ido a trabajar con los brasileros. Caine, no muy contento por esto, está decidido a matar a Lenny y declararle la guerra a la mafia brasilera para mantener su mercado. Tu misión es meterte de incógnito dentro del mundo de las mafias y detener la pelea entre bandas. Solo vos y tu compañero Tobias Jones pueden penetrar en el oscuro mundo criminal y evitar la violencia antes de que sea demasiado tarde.

Para triunfar en esta segunda versión de Driver seguimos teniendo las mismas dos exigencias que en el primero: un gran talento para conducir y suerte. Como el tema de la suerte nosotros no lo podemos manejar, aquí van unos consejos para mejorar tu andar por las calles y hacer un poco más fáciles las duras misiones que te esperan en las cuatro ciudades.

Doblar sin perder tiempo

Esta técnica del Driver original permanece virtualmente sin cambios, brindando los mismos resultados. Para tomar una curva cerrada sin perder velocidad, presioná levemente el freno de mano mientras girás el volante hacia el otro lado para mantener el auto en línea. Si lo hacés correctamente, ganarás valiosísimos segundos y lograrás un adecuado ángulo de giro.

Escapando

• **Enemigos atrás:** Obstáculos y tránsito pesado son tus mejores aliados cuando necesites sacarte a algún enemigo de encima. Simplemente andá en contramano entre los autos que vienen de frente y entre los postes de luz, maceteros, etc., esperando que el o los que vengan atrás no sean mejores pilotos que uno. Es simple y funciona.

• **Enemigos de frente:** Cuando el enemigo venga de frente, siempre esquivalos tirándote a la derecha, ya que les toma un instante más encarar para ese lado, y de ese instante puede depender dejarlos atrás o llevarlos puestos. Otra cosa interesante para hacer en estos casos es tratar de usar a un inocente vehículo de escudo, cosa de que éste reciba el mayor impacto. (Una limosina o un camión serían lo mejor).

• **Barricadas:** En este Driver son un poco más evitables que en el primero, ya que además de la clásica escapatoria por los costados, ahora también suelen dejar un hueco entre patrulleros en el medio, y si lográs el ángulo adecuado podés pasar entre ellos hasta sin despeinarte. Tené en cuenta que si no tocás ningún auto de la barricada todos se quedarán en sus lugares, pero si chocás con uno inmediatamente comenzarán a perseguirte.

Cuando un policía u enemigo te moleste demasiado y cuentes con un auto sano, golpealo hasta que se rompa, cosa que puede no dañar demasiado al tuyo (hasta puede haber casos en que lo puedas cambiar) y te permitirá andar o entrar en algún escondite tranquilo.

Persiguiendo

Una de las cosas más importantes a recordar mientras estamos siguiendo a otro auto es mantener una distancia prudencial al llegar a una intersección, tanto para no comerse un posible amague como para poder seguir tras él si dobla repentinamente, ya que si vamos muy pegados no tendremos tiempo a reaccionar y lo más probable es que terminemos estampados contra alguna pared.

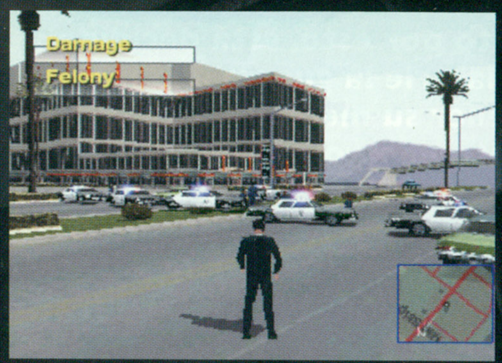
Otra cosa importante es tratar de chocar al otro vehículo cuidando por sobre todas las cosas la estabilidad del nuestro, más aún en las misiones en que no podemos perderlo de vista. Intentá chocarlo de atrás o empujarlo de costado para hacerle perder el control, y guardá los golpes violentos para cuando ya casi esté todo roto.

Cosas interesantes

Observando el mundo: bajate del auto y caminá hasta un banco o asiento. Presioná triángulo y Tanner se sentará a tomar un descanso y mirará a su alrededor. De todas maneras esto a veces no funciona y hasta puedes terminar atravesando una pared.

Saltar de un auto volador: Esto que tranquilamente puede considerarse un error de programación funciona mejor en Chicago. Si apretás triángulo y arriba a la vez mientras subís uno de los puentes levadizos a toda velocidad, Tanner puede bajarse del auto en el aire y aterrizar a salvo en tierra, mientras el auto sale volando y hasta a veces se 'entierra' en el suelo al caer.

Todos los extras todos: Al finalizar el juego todos los autos secretos y trucos se habilitarán automáticamente. De todas maneras más adelante encontrarás información sobre cómo conseguirlos antes de lograr completar las misiones.



Chicago

Chicago cuenta con un buen marcado de líneas en las calles que evitan confusiones y las autopistas de las afueras son hermosos escenarios para fantásticas persecuciones a alta velocidad. La simplicidad de sus curvas y generosidad del ancho de las calles facilitan las misiones. No hay curvas ciegas ni nada por el estilo, lo que hacen de Chicago una experiencia muy placentera.

Junto con Jones debemos trabajar de encubierto para investigar el asesinato de un gangster brasilero. Nuestro hombre se llama Álvarez Vásquez y se encuentra en Chicago.

Misión	Procedimiento / Objetivo	Tiempo Límite
Surveillance Tip Off	Primero que nada necesitás subir a tu auto, así que presioná el triángulo en la puerta del coche señalado con la flecha roja. Luego, manejá por la ciudad hasta llegar al auto de Jones, detené por completo la marcha, bajáte y subite al de él.	2:55
Chase The Witness	Seguí al auto del sospechoso que se encuentra delante tuyo. Podés acercarte lo que quieras, pero no podés perderlo de vista. Tené en cuenta que es bastante rápido, por lo que un error puede costarte la misión.	1:00
Train Pursuit	Seguí al tren por las calles paralelas a las vías (Como se seguía al monorriel del Driver 1), evitando meterte en el callejón lleno de basura que está bajo las mismas. Al llegar a la estación, bajáte y subí por la rampa de la izq. para llegar al andén.	2:00
Tailing The Drop	Necesitás seguir al brasilero estando muy alerta al marcador de proximidad que te aparece en la parte superior izquierda de la pantalla, ya que no podés acercarte o alejarte más de lo que te indica para poder completar la misión.	Varía
Escape To The Safe House	Esta es un poco más difícil que las anteriores ya que necesitás evadir a los patrulleros que te persiguen para llegar a tu departamento. Lo mejor es cambiar de coche apenas podamos por uno limpio de 'Felony'.	3:40
Chase The Intruder	Elegí el auto plateado (la camioneta es muy lenta) para perseguir a Jericho, quien te acaba de romper la boca. Con un poco de suerte podrás detenerlo antes de que se acabe el tiempo y ahorrar un poco de gasolina y trabajo.	Varía
Escape From The Compound	Maniobrá yendo al sur por entre los galpones y esquivando camionetas hasta llegar a una calle principal, donde una van amarilla te comenzará a perseguir. Andá hacia el norte, doblá a la derecha dos veces. Seguí derecho y saltá el puente.	2:50
Leaving Chicago	No es una misión difícil, pero es de noche y llueve, lo que reduce la visión y hace patinar al auto en las curvas. Observá el mapa para planear un camino de escape con la menor cantidad posible de giros.	3:30







Área y auto Secreto

En Wrigleyville -en el extremo norte de la ciudad- se encuentra el Wrigley Field, estadio donde hacen de local los Chicago 'Clubs'. Estacioná tu coche en la parte noroeste y presioná triángulo en el puesto que dice 'Tickets' para descubrir el área secreta en la esquina sudeste de la cancha. Manejá por el acceso ahora abierto, ingresá al campo de juego y llegá a las escaleras. Subilas, doblá a la derecha y seguí el camino hasta llegar a un hermoso 'hot rod' amarillo y negro (que no es otro que el Buick GSX '69 del Driver original).

Grabando la partida podés seleccionar este coche cuando decidas tomar un paseo por cualquiera de las cuatro ciudades disponibles.

Manejar una 'trulla'

Dirigite al Grant Park y manejá por alrededor del parque para encontrar un flamante patrullero estacionado en un costado. Bajate del vehículo y robalo como si fuese cualquier coche común. También hay un camión de bomberos cerca del aeropuerto.



Havana

La Habana es definitivamente una nueva experiencia para los que jugamos Driver. Sus calles estrechas y trazadas de una manera confusa reflejan el espíritu de la ciudad en la vida real, gracias a un nivel de detalle y ambientación muy bien logrado. Podrás manejar abismales armatostes del '50 que se ven tan mal como andan. En los callejones hay sogas con ropa tendida, basura y cajas muy tentadoras de desparramar y el túnel que está hacia el norte es un buen ejemplo de cómo las nuevas curvas incrementan la diversión al manejar.

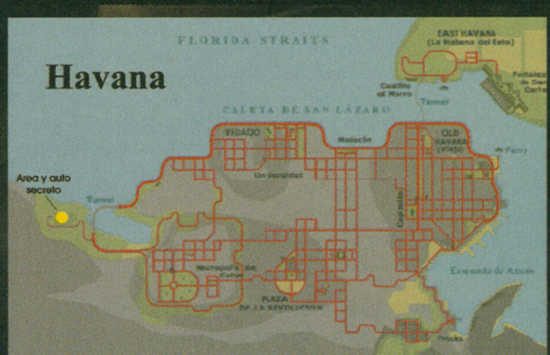
Ahora que salimos con vida de Chicago, tenemos que averiguar de qué se trata el asunto de Cuba. La única pista que tenemos son los pasaportes y visas falsas que encontramos en el depósito de Vásquez, y debemos apurarnos antes de que Caine y Vásquez declaren la cuarta guerra mundial en las calles de Chicago.

Misión	Procedimiento / Objetivo	Tiempo Límite
Follow Up The Lead	Otra misión de seguimiento, solo que ésta es un poco más larga. Las angostas calles de La Habana no ayudan, y al no poder acercarte demasiado se hace fácil perderlo de vista. Igual no es tan complicada.	Varía
Hijack The Truck	Mega-jodida. ¡Mientras esquivamos los mortales choques del auto escolta, hay que golpear al camión hasta que su conductor huya, luego romper el maldito auto, subir al camión y guardarlo!	Varía
Stop The Truck	Un poco más fácil que la anterior, ya que el camión no tiene al molesto auto custodiándolo, aunque éste tira explosivos desde atrás. Salvo estas dos diferencias, es igual a la previa.	Varía
Find The Clue	Otra prueba difícil: hay que cazar, romper y revisar a cuatro coches en muy escaso tiempo, con el agregado de verse obligado a cambiar nuestro vehículo varias veces y siempre seleccionando veloces.	7:00
Escape To The Ferry	Cambiá de vehículo y llegá hasta la estación del ferry. Cuidado, que aunque parezca que el tiempo es ilimitado, en realidad el ferry parte antes de que llegues, por lo que tendrás que saltar y caer sobre él.	S / L



Misión	Procedimiento / Objetivo	Tiempo Límite
To The Docks	Para tomar el túnel subterráneo no es necesario dar toda la vuelta. Cambiá de auto si necesariamente hace falta, tomá atajos y llegá al lugar señalado por la flecha en el puerto.	3:40
Back To Jones	Hay que llegar al auto donde nos espera Jones antes de que Jericho se vaya. Subí al auto azul, volvé por el camino de zigzag y no subas por la autopista ya que por ahí no tendrás acceso al lugar.	2:30
Tail Jericho	Otra misión de seguimiento donde tenés que cuidar la proximidad. Igual a las anteriores, pero con un poco más de tráfico y dificultad ya que su ruta es inestable.	0:52
Pursue Jericho	Elegí el auto rosa porque es el más rápido y perseguí a Hakkin... no, perdón, a Jericho. El mínimo error y lo verás escapar. Conviene seguirlo y esperar el momento adecuado para chocarlo.	Varía
Escape de los Brazilians	Principalmente cuidá el auto, ya que no te podés bajar. Agarrá la autopista al salir del túnel. Si tenés a alguno adelante, mantenete detrás para que pierda el control al intentar seguirte.	S / L

Teniendo a Jericho de rehén, el próximo paso es encontrarnos con Caine en Las Vegas y hablar de negocios.



Área y auto escondido

Si manejás hacia el extremo oeste de la ciudad, llegarás a una angosta calle de una sola mano que conduce a una instalación secreta. Bajate del auto y comprobá que la puerta está cerrada, así que explorá entre los árboles de la derecha para encontrar un interruptor. Al accionarlo la verja se destrabará y permitirá acceder a un área secreta. Regresá al auto, manejá por la base y eventualmente llegarás a un cuarto con un simpático Mini-Cooper -El mismo que manejaba Mr. Bean (¿Se acuerdan?)-. Presioná el switch al otro lado de la habitación y la plataforma donde se encuentra descenderá, permitiendo acceder a él.

Grabando la partida podés seleccionar este coche cuando decidas tomar un paseo por cualquiera de las cuatro ciudades disponibles.

Manejando por los techos

Andá a la isla donde está el fuerte con los cañones (En el mapa se ve como un área gris). Subí por alguna de las rampas y tirate por la apertura para caer sobre la terraza del pequeño edificio de abajo.

¿Hasta dónde Doña?

Para manejar un 'Bondi', conducí entre los bloques del Capitolio hasta encontrar un enorme colectivo. Con éste podrás hacer destrozos de envergadura (¡Qué palabra!) pero tené cuidado de no recibir golpes en los costados, su punto débil.

Las Vegas

Para la tercer ciudad de Driver 2 nos encontraremos nuevamente en los EE.UU. Las Vegas -ciudad del juego y limosinas, pero también de desierto- está muy bien recreada y repleta de secretos y curiosidades que, por supuesto, no te dejamos de contar. En esta ciudad notarás la diferencia en las curvas, que realmente exigirán mucho más de vos. Muchos de los caminos son diagonales y contienen toneladas de curvas y cruces que conviven perfectamente con el agradable desierto abierto de la zona noroeste.

Vásquez tiene tres camiones cargados con armas y explosivos en camino a su rancho en el desierto, y en una jugada inteligente hacemos un trato con Caine: Le entregamos a Jericho a cambio de protección para Lenny. Así que ahora trabajamos para Caine y podremos mantenernos informados sobre Caine, Vásquez y Lenny.

Misión	Procedimiento / Objetivo	Tiempo Límite
Casino Getaway	Pasá a buscar a la banda de Caine por la puerta del casino y llevalos a la guarida, siguiendo la misma calle. Para ingresar al aguantadero no es necesario bajar, solo ingresá por el portón levadizo.	3:30
Beat The Train	Manejá la camioneta por el costado de las vías, subí la segunda colina y traspasá las tranqueras. Pegate al tren, pasalo y llegá hasta el auto azul que está en el puente. Subíte a él y salí de las vías.	0:45
Car Bomb	El tiempo no es escaso, pero la gran cantidad de policías dificulta mucho la misión. Cuidá el auto y tomá la mayor cantidad de atajos posibles. Al llegar, bajate y caminá por el estrecho corredor.	3:00
Car Bomb Getaway	Comparada con las últimas, ésta es bastante fácil. Subíte al Mustang rojo (la limosina es muy lenta) y escapá de la policía usando los métodos tradicionales.	3:30
Bank Job	Abrí el portón y salí con el mustang. Tomá la autopista y retomá para llegar al banco. Automáticamente Jericho se subirá y tendrás que llevarlo hasta el aguantadero. Al llegar, cerrá el portón.	3:30
Steal The Ambulance	Salí rápido para ponerte delante de la ambulancia, ya que será tu mejor chance de detenerla. Tratá de golpearla de costado y hacerla descontrolar. El patrullero que la sigue es el único de la zona.	1:25
Stealth	¡La policía está por todos lados! Complicada la misión ya que es muy difícil llegar al aeropuerto en una sola pieza. Tomá las vías rápidas y mantenete bien a la derecha.	3:30
Stealth The keys	Para esta relativamente fácil misión sólo tenés que golpear el auto señalado hasta romperlo y subir al mismo para conseguir las llaves.	4:00
C4 Deal	Tomá el auto estacionado en la estación de servicio y manejalo preferentemente por la autopista hasta llegar al final. Esta es una misión simple pero la policía puede ser un problema si te atascás.	3:00
Destroy The Yard	Conducí hasta el edificio gris oscuro, bajate y abrí la puerta. Al ingresar verás una flecha. Colocá la primer carga ahí y luego en los dos sectores donde te señale, para luego escapar a toda prisa.	3:30

Área oculta

A diferencia de las dos ciudades anteriores, el área secreta no contiene el auto secreto. Solamente es una extraña parcela donde podemos conducir y llevarnos algunas cosas por delante. Puede ser hallada fácilmente (Mirá el mapa). Para ingresar, rompé el cerco y saltá por la rampa para sortear la pared de concreto y entrar en la construcción.

Auto oculto

Accioná el interruptor próximo a la cerca (Mirá el mapa) y al volver a la calle se habrá abierto la verja de la derecha. Entrá al depósito para encontrar una camioneta 4x4 azul, similar a la que había en la ciudad de Los Ángeles en Driver 1.

Truco de Invencibilidad (Invincibility)

Este truco proporciona inmunidad a cualquier forma de daño. La policía o enemigos continuarán persiguiéndote y chocándote, pero el medidor de daños permanecerá inalterable. Para habilitarlo en el menú del juego, tenés que accionar el interruptor que está frente al MGM Grand Casino y conducir buscando el cartel que dice 'Bingo', a cuya izquierda, en el medio de dos puertas negras, se encuentra el switch de Invencibilidad. Grabá la partida para tener acceso al truco.



Cosas interesantes

• **¿Sediento?** Andá al garage en la parte baja del mapa, cruzá el pasto y verás un edificio que tiene un cartel de una conocida gaseosa en él.

• **'tanner@yahoo.com'** Manejando por la primera de las dos calles que salen al este desde Mid Strip yendo hacia Upper Strip, si mirás hacia la izquierda podrás ver un lindo 'chivo' a yahoo.



• **Estatua de la libertad**. En la esquina noroeste de Tropicana y Strip se encuentra la estatua verde, brillante y un poco más petisa que la real. De noche se ve mejor.

• **La Esfinge**. Podrás verla cerca de unas mesas y sillas en el área señalada como 'Lower Strips' en el mapa. También se aprecia mejor en la oscuridad.

• **Mansión secreta**. En los alrededores de Lake Side se encuentra una enorme casa pintada de blanco y negro (Fijate en el mapa para poder ubicarla mejor), a la que le podemos abrir el garaje y sentarnos en sus cómodas sillas (Bug mediante). Hasta podemos tocar el timbre en su puerta frontal, aunque nadie contesta.



Río de Janeiro

¡¡Por qué no Buenos Aires!? ¿Se imaginan qué copado hubiese sido correr a toda velocidad por la 25 de mayo o realizar piruetas alrededor del Obelisco? ¿Y qué tal esquivar manifestaciones y pozos? Y bueh, por razones de guión le tocó a Brasil, y para ser sinceros se ve muy bien. Río, ciudad mundialmente conocida por sus bellezas naturales y playas, resulta la más difícil de recorrer gracias a sus calles estrechas y ondulantes, por lo que precisarás del mayor cuidado y agilidad para completar sus misiones.

Caine y Vásquez se verán frente a frente en Río y puede ser desastroso. Es muy importante que ni la identidad tuya ni la de tu compañero queden al descubierto. Acordate que Vásquez hace de local en Brasil, así que sus secuaces estarán por todos lados.

Misión	Procedimiento / Objetivo	Tiempo Límite
Bus Crash	Elegí el auto amarillo y manejá hasta donde está el colectivo. Robalo y andá a buscar los cinco autos de Vázquez. Destruílos con el bondi (hasta que desaparezca la flecha) y volvé a la guarida.	6:00
Steal The Cop Car	¡Qué misión jodida! Llegá hasta la flecha roja, bajate y abrí la puerta. (Si tenés bastante tiempo habilitá el truco de inmunidad). Subite al patrullero y llevalo al lugar seguro.	2:00 / 3:30
Caine's Cash	Cruzale el patrullero a la limosina en el semáforo. Robala y recogé el dinero en la mansión. Para escapar podés cambiar de auto si la limosina te resulta pesada. Volvé a la guarida.	2:00 / 3:30
Save Jones	Subite al auto amarillo que está cruzando la calle para encontrar y romper al resistente sedán verde donde está siendo llevado Jones. Una posibilidad es empujándolo hacia el agua en la costa.	4:00
Boat Jump	Salí de la isla, llegá al puerto y estacioná el auto en el bote. Bajate, colocá los tres explosivos y volvé a subir para salir saltando del bote. Si no malgastás el tiempo podrás ver el resultado.	2:50
Jones In Trouble	Los malditos policías convierten a esta misión en un problema. Manejar por la ciudad hasta llegar a Jones se hace muy duro. Al llegar al lugar señalado, bajate del auto y corré hacia la flecha.	2:50
Chase The Gun Man	Cuidado, que esta prueba te puede crispar los nervios. Subí al auto amarillo y con paciencia -y esperando el momento justo- golpealo lo suficiente para detenerlo.	1:25
Lenny Escaping	Otra vez los policías nos la complican. Cruzá la calle, usá el auto para llegar hasta Jericho (que está en un pequeño pasaje) y subite al de él. Llegá al helipuerto saltando la rampa antes de que despegue.	1:40
Lenny Gets Caught	La última misión pondrá a prueba tanto tu habilidad para manejar como tu paciencia. Estudiá el recorrido del helicóptero para poder seguirlo de cerca (siempre es el mismo) y poder agarrar a Lenny.	S / L



Área y auto oculto:

Bien al norte de la ciudad te encontrarás con un edificio con una verja de cada lado. Frente al edificio se encuentra el interruptor -medio camuflado- para abrir la de la izquierda. Ingresá al área oculta, doblá a la izquierda y dale derecho. Detrás de un edificio encontrarás un hermoso Semi con el que te sentirás a la altura del memorable B.J. (o en su defecto, Chita).

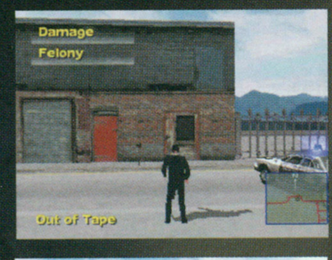
Truco de Inmunidad (Inmunity):

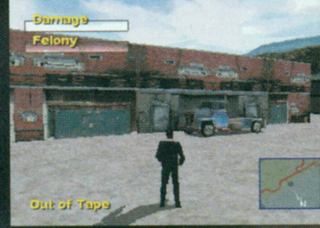
Te permite romper libremente la Ley sin preocuparse por las represalias. Los policías nunca te perseguirán cuando este truco esté activado. Para conseguirlo, ubicá el lugar donde se encuentra en el mapa, llegá hasta el edificio grisáceo y bajá del auto. Acercate a la puerta negra y presioná el interruptor.

Pistas secretas:

En Río se pueden conseguir dos circuitos adicionales para competir en multiplayer. El primero se encuentra cerca de Santa Tereza y el otro al sudoeste (Están marcados en el mapa). Sólo encontrá los interruptores para poder habilitarlos en el menú 'Secrets' de 'Gameplay'.







PHANTASY ONLIN

ファンタシースターオン

Por Se

SEGA ha visto mejores épocas, es cierto. La DC cae y la empresa se ve forzada a dedicarse a lo que sabe hacer mejor para poder subsistir, los juegos. Sin embargo, la vista desde el ciberespacio es diferente. Phantasy Star Online se está transformando en un fenómeno sin precedentes en el mundo de las consolas. Miles de personas en todo el mundo se están conectando para jugar. Y no te podés quedar afuera.

Phantasy Star Online cuenta la historia de un grupo de peregrinos espaciales en busca de un nuevo hogar. Los tripulantes del Pioneer 1 encontraron el planeta perfecto para asentarse: Ragol. Un planeta joven, lleno de vida, ideal para sentar las bases de una nueva sociedad. El Pioneer 1 se contacta con su nave gemela, el Pioneer 2, para comunicar a sus tripulantes la buena noticia. Pero cuando el Pioneer 2 llega a Ragol, el Pioneer 1 desaparece en misteriosas circunstancias. Nuestro trabajo será descender en Ragol y averiguar qué sucedió con el Pioneer 1 y toda su tripulación.

Los personajes

Los personajes de PSO pertenecen a tres razas diferentes:

• ***Humanos:*** Humanos comunes y silvestres, sin grandes ventajas ni desventajas.

• ***Newman:*** Estos humanoides poseen una complexión un poco más frágil que la de los humanos. Su principal ventaja es que tiene mayor fuerza mental.

• ***Androides:*** Los androides no tienen fuerza mental pero su resistencia superior y su inmunidad al veneno compensan sus fallas. También son los mejores a la hora de detectar trampas.

Los personajes también tienen profesiones:

• ***Hunters:*** Los Hunters son los personajes más sencillos. Son muy buenos para la lucha cuerpo a cuerpo, de modo que le darán buen uso a cualquier espada o sable que encuentren. Sus golpes son poderosos, pero su estilo de lucha los deja muy expuestos a los golpes del enemigo.

• ***Ranger:*** La principal ventaja de los Rangers es su puntería. Son excelentes a la hora de usar rifles, ametralladoras y pistolas. Sus capacidades de defensa y evasión no son tan buenas, pero un Ranger siempre puede atacar desde una distancia segura para minimizar el daño.





• ***Force:*** Los más débiles físicamente, los Force son los mejores en el uso de Técnicas. Las Técnicas son hechizos que podemos aprender al encontrar los discos que los contienen. Es difícil jugar como un Force, pero ningún grupo Online está completo sin ellos.

Teniendo en cuenta esto, nos encontraremos con nueve personajes diferentes para elegir:

• ***HUmar:*** Hunter humano. Los más equilibrados, ideales para principiantes por sus habilidades y falta de restricciones.

• ***HUnewear:*** Hunter Newman. Pueden utilizar más ataques mágicos.

• ***HUcast***: Hunter androide. El hunter más poderoso y resistente.

• ***RAmar:*** Ranger humano. Buena puntería y buen uso de las técnicas. Potencial de desarrollo muy parejo.

• ***RAcast:*** Ranger androide. La máquina de matar. Excelente precisión y resistencia. Puede usar cualquier arma pero ninguna técnica.

• ***RAcaseal:*** Ranger androide. Mejores cualidades defensivas que los RAcast, aunque su poder ofensivo es inferior.

• ***FOmarl:*** Force Humano. Buen uso de las técnicas y potencial de crecimiento equilibrado.

• ***FOnewm:*** Force Newman. El mejor uso de las técnicas y buen poder ofensivo.

• ***FOnewear:*** Force Newman. Más poder defensivo y un uso de las técnicas similar al del FOnewm.

El juego nos da la opción de configurar la apariencia de nuestro personaje para crear un alter-ego único. La cara, el pelo, la contextura física, todos estos detalles pueden modificarse hasta que encontremos una combinación que nos guste.

Características

Los personajes tienen seis características que determinan su desempeño en combate y que mejorarán a medida que ganemos niveles:

• ***HP:*** Representa nuestra cantidad de vida.

• ***ATP:*** Representa nuestro poder de ataque con un arma. Los Hunters querrán vigilar de cerca este valor.

• ***DFP:*** Representa el poder defensivo. El DFP de los Hunters y los Rangers es superior al de los Force.



• ***MST:*** Representa la fuerza mental para el uso de técnicas. Esta fuerza está representada por los Technique Points (TP). Los Force tienen el MST más alto. Los androides no poseen esta característica.

• ***ATA:*** Representa la precisión de los ataques. Los Rangers son los mejores en esta categoría.

• ***EVP:*** Representa la posibilidad de evasión. Los Force son los mejores a la hora de evadir enemigos. Los Rangers son los peores, aunque eso no es un problema tan grave, gracias a sus armas de largo alcance.

• ***LCK:*** Representa la suerte de nuestro personaje, la capacidad de causar golpes críticos y la posibilidad de encontrar mejores armas y equipo.

Las técnicas

Estas son las técnicas disponibles en el juego. Cada técnica tiene tres niveles de poder, a los que podremos acceder si compramos o encontramos los discos que las contienen y si tenemos un MST lo suficientemente alto para aprenderlas.

Técnica	Tipo	Efecto
Megid	Oscuridad	Posibilidad de matar a un enemigo instantáneamente.
Foie	Fuego	Una llama de baja intensidad que afecta a un enemigo.
Gifoie	Fuego	Una ataque con fuego de mayor poder.
Rafoie	Fuego	Ataque con fuego que daña a varios enemigos.
Barta	Hielo	Ataque de hielo que daña a todos los enemigos en línea recta.
Gibarta	Hielo	Ataque que congela a varios enemigos.
Rabarta	Hielo	Ataque que daña a todos los enemigos cercanos.
Grants	Luz	Ataque luminoso que causa gran daño a la víctima. El ataque más poderoso del juego.
Zonde	Rayo	Un rayo de bajo poder que daña al enemigo que tengamos enfrente.
Gizonde	Rayo	Rayo que daña a varios enemigos.
Razonde	Rayo	Ataque que daña a todos los enemigos que nos rodeen.
Anti *	Recuperación	Cura la parálisis y el envenenamiento.
Resta *	Recuperación	Reestablece nuestros HP.
Reverser	Recuperación	Revive a un compañero muerto.
Deband *	Apoyo de grupo	Eleva nuestro DFP.
Jellen	Apoyo de grupo	Reduce el ATP de nuestros enemigos.
Ryuker	Apoyo de grupo	Crea un Portal para volver al Pioneer 2.
Shifta *	Apoyo de grupo	Eleva nuestro ATP.
Zalure	Apoyo de grupo	Reduce el DFP de nuestros enemigos.

Las técnicas marcadas con el símbolo (*) tiene el potencial de afectar también a nuestros compañeros de equipo en los niveles más altos.

Armas y equipo

En cuanto a las armas, lo mejor es tomar en cuenta las necesidades y habilidades de nuestro personaje. Los Hunters manejan mejor las espadas. Los Rangers se lucen con las armas de fuego y los Force manejan mejor los bastones y varitas. Eso no quiere decir que algunas armas no puedan intercambiarse. El problema es que esas armas no causan el daño que causarían si estuvieran en manos de un personaje adecuado. Algunas armas como las espadas grandes y los rifles son exclusivas de ciertas clases.

Además, los nombres de las armas revelan sus cualidades.

• ***Modificadores:*** Si un arma es +1, +2 o +3, está modificada y hace mayor daño que un arma común.





e-MAIL:
CONTACTOS@POWERALL.COM.AR
LOS MEJORES JUEGOS
PARA TU CONSOLA
POW
EL MEJOR PRECIO
LA MEJOR ATENCION
TODAS LAS NOVEDADES
TODOS LOS
ACCESORIOS
PARA TU CONSOLA
AV. RIVADAVI
PLAZA ONCE)
ABIERTO DE
LUNES A SABADOS
DE 9 A 20hs.
COMERCIO ADHERI


VISITANOS EN INTERNET
WWW.POWERALL.COM.AR
ENTREGA A DOMICILIO EN TODO EL PAIS POR CONTRAREEMBOLSO
VER
A L L
IEMPRE MAS
A 2988 (FRENTE A
CAPITAL FEDERAL
IDO A LA C.A.V.I.
TELEFONO
4865-8178

Ataques Especiales

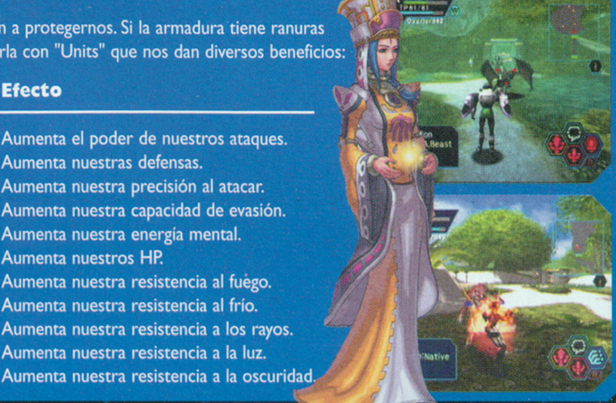
Ciertas armas pueden realizar un ataque especial. El nombre revela la naturaleza del ataque.

Nombre	Ataque o efecto
Bind	Paraliza al enemigo.
Charge	Realiza un ataque poderoso a cambio de dinero.
Devil´s	Resta HP al enemigo.
Dim	Puede matar al enemigo instantáneamente.
Draw	Roba HP al enemigo.
Heart	Recupera TP.
Heat	Daña con fuego al enemigo.
Ice	Daña con hielo al enemigo y lo puede congelar.
Panic	Roba experiencia al enemigo.
Master´s	Confunde al enemigo. Éste ataca a quien esté más cerca, amigo o enemigo.
Shock	Daña con electricidad al enemigo.

Al revisar las armas en nuestro inventario veremos que muchas (las que aparecen en color verde) tienen bonus de daño contra ciertas criaturas. Algunas tienen bonus positivos y negativos. Hay que tener cuidado y asegurarse de que el arma que estamos usando no entorpece otras de nuestras habilidades. Hay armas que, por más espectaculares que sean, simplemente no son las mejores para nuestro personaje.

Las armaduras nos ayudan a protegernos. Si la armadura tiene ranuras (slots), podremos mejorarla con "Units" que nos dan diversos beneficios:

Add On	Efecto
Knight/Power	Aumenta el poder de nuestros ataques.
Warrior/Body	Aumenta nuestras defensas.
Marksman/Arms	Aumenta nuestra precisión al atacar.
Thief/Legs	Aumenta nuestra capacidad de evasión.
Priest/Mind	Aumenta nuestra energía mental.
Digger/HP	Aumenta nuestros HP.
Resist/Fire	Aumenta nuestra resistencia al fuego.
Resist/Cold	Aumenta nuestra resistencia al frío.
Resist/Shock	Aumenta nuestra resistencia a los rayos.
Resist/Light	Aumenta nuestra resistencia a la luz.
Resist/Dark	Aumenta nuestra resistencia a la oscuridad.



Los ítems

En el mundo de PSO hay varios ítems que nos permitirán recuperarnos del daño o mejorar nuestro desempeño en combate.

Item	Tipo	Efecto
Monomate*	Salud	Recuperamos 70 HP.
Dimate*	Salud	Recuperamos 200 HP.
Trimate *	Salud	Recuperamos todos nuestros HP.
Monofluid *	Técnicas	Recuperamos 70 TP.
Difluid*	Técnicas	Recuperamos 200 TP.
Trifluid*	Técnicas	Recuperamos todos nuestros TP.
Antidote*	Apoyo de grupo	Neutraliza el veneno.
Antiparalysis*	Apoyo de grupo	Nos saca de la parálisis.
Moon Atomizer*	Apoyo de grupo	Revive a un compañero muerto.
Sol Atomizer*	Apoyo de grupo	Elimina todos los efectos adversos.
Star Atomizer*	Apoyo de grupo	Todo el grupo recupera todos sus HP.
Monogrinder	Mejoras	Eleva el poder de nuestra arma por un punto.
Digrinder	Mejoras	Eleva el poder de nuestra arma por dos puntos.
Power Material	Mejoras	Eleva nuestro ATP por 2.
HP Material	Mejoras	Eleva nuestros HP por 2.
Luck Material	Mejoras	Eleva nuestro LCK por 2.
Mind Material	Mejoras	Eleva nuestro MST por 2.
Telepipe	Recursos útiles	Crea un portal de regreso al Pioneer 2. Al volver a Ragol, el portal se cerrará.
Trap Vision	Recursos útiles	Revela la ubicación de las trampas.
Scape Doll	Recursos útiles	Si morimos, este muñeco desaparecerá y recuperaremos todos nuestros HP y TP.

Los elementos marcados con (*) sirven para alimentar a nuestro MAG.

Mi amigo, el MAG.

Al bajar por primera vez a Ragol, veremos un pequeño robot flotante al lado de nuestro personaje. Es nuestro MAG. Este robot nos sigue a modo de mascota y evolucionará con nosotros. En lugar de ganar puntos de experiencia, los MAGs tienen hambre y comen ítems de nuestro inventario. Cada cinco minutos podremos alimentarlos con mates o atomizers. Diferentes MAGs tienen diferentes gustos y sacarán diferente provecho de lo que coman. En cierta forma, los MAGs son el equivalente de los Chao del Sonic Adventure, ya que la manera en que los criemos afectará su evolución. A partir de determinados niveles, los MAGs ganarán la habilidad de almacenar la energía de los ataques enemigos para lanzar un poderoso ataque grupal. El medidor en la parte superior izquierda de la pantalla nos informará cuando el MAG puede lanzar uno de estos ataques.



Las Quests

Si te interesa jugar la modalidad Single Player, hay un edificio llamado Hunter's Guild, donde se te encomendarán misiones. Estas misiones son opcionales, y no es necesario jugarlas, además de que no recibimos nada al completar la última (aunque sí acumulamos experiencia y armas). Las quests se limitan a recorrer las áreas matando monstruos y rescatando personas o recuperando objetos. Al cumplir con la misión, debemos volver al Guild y cobrar nuestro dinero. La unidad monetaria en PSO es la Meseta.



The Magnitude of Metal — 500

Recorrer la zona Forest 1. Encontraremos un androide que nos dará información sobre nuestro MAG. Al regresar al punto de partida, encontraremos otro MAG que tendremos que entregar en Hunter's Guild para cobrar la recompensa.



Claiming a Stake — 700

Recorremos Forest 1 hasta encontrar a un ambicioso terrateniente varado en el planeta. Tendremos que recorrer nuevamente toda el área para encontrar tres cápsulas y volver a hablar con él para volver al Pioneer 2 y cobrar.

Battle Training — 500

Tendremos que rescatar a un Hunter. Un androide llamado Kireek nos ayudará y nos dará consejos para mejorar nuestra performance en combate.

Journalistic Pursuit — 1200

Debemos recorrer Forest 1 y 2, escoltando a una periodista. Esta chica es bastante frágil y debemos protegerla. Si ella muere, habremos fallado y tendremos que comenzar de nuevo. En Forest 2, encontraremos bestias un poco más poderosas. Tendremos que encontrar un interruptor que acciona un puente y utilizar una terminal.



The Fake in Yellow — 800

Tendremos que encontrar a un científico. Descendemos y matamos a todos los Rag Rappys. Uno de los Rappys resulta ser el científico disfrazado.

Native Research — 2500

Esta misión tiene un límite de tiempo. Tendremos que matar a 5 criaturas: Rag Rappy, Boomba, Savage Wolf, Monest y Hildebear.
Todas las criaturas se pueden encontrar en Forest 1, salvo el Hildebear, que está en Forest 2. Tenemos 20 minutos para cumplir la misión. No pierdas tiempo revisando las cajas.

Forest of Sorrow — 1500

Bajamos a Forest 2 para combatir a unos Hildebear bastante violentos. Es buena idea tener varios monomates para recuperarnos. Encontraremos un Hildebear



bebé. Tras verlo, los Hildebear se vendrán en banda contra nosotros. Tras vencerlos volveremos a encontrar a la pequeña criatura y terminará nuestra misión.

Gran Squall **1000**
Un crucero de placer se perdió. Debemos cruzar Forest 2 y de allí, a un área del Pioneer 1. Allí nos espera un sobreviviente. También veremos la entrada que tendremos que cruzar para combatir al Boss de esta sección.

The Value of Money **300**
Una mujer sufre por la adicción de su esposo, comprador compulsivo de armas. Debemos hablar con él, manifestar que no entendemos su conducta y que es un tonto. Volvemos a hablar con la mujer, que nos pide más firmeza. Hablamos con el hombre otra vez y le exigimos que deje de comprar. Volvemos al Guild para cobrar 300 Mesetas fáciles.

Addicting Food **1500**
Una mujer tiene un antojo de comida. Descenderemos a las cavernas por primera vez y las recorreremos para encontrar un poco de torta para esta mujer. La porción la conseguimos al final de Caves 3.

The Lost Bride **2500**
Debemos escoltar a un Force hasta las cataratas de las Caves 2. El problema es que no puede ser atacado ni recuperarse. Es mejor arriesgarse a la muerte y defender al Force, a que lo lastimen y tener que empezar todo de nuevo.

Secret Delivery **4500**
Debemos rastrear al androide YN-0117 para entregarle un paquete. El androide está en Caves 2. Tenemos 45 minutos para realizar esta misión.

The Grave's Butler **3500**
Bajamos hasta Cave 2 y encontramos varios mensajes. Estos mensajes están siempre cerca de la puerta por la que debemos pasar. Una vez que pasemos por la última, habremos terminado.

Waterfall Tears **1800**
Una vez que lleguemos a Caves 1, una hunter nos atacará. Puede bloquear nuestros ataques frontales. Lo aconsejable es rodearla y atacarla por los costados o por detrás. Otra Hunter nos espera en Caves 2. Tras vencerla, habremos terminado.



Black Paper **2000**
Debemos atravesar Caves 1, 2 y 3. Encontraremos varios hunters que nos atacarán, pero será fácil vencerlos si usamos las tácticas de antes. Al final de Caves 3, encontraremos la explicación a la desaparición de los hunters.

Knowing One's Heart **3500**
Debemos escoltar a un ranger a través de Mines 1, hasta llegar a una pequeña habitación con una terminal que debemos activar. Allí termina la misión.

Dr. Osto's Research **5500**
Repetimos la misión anterior, pero sin tener que preocuparnos por proteger a nadie.

Unsealed Door **5500**
Debemos custodiar nuevamente a otro personaje. Empezamos en Mines 2 y subimos hasta Mines 1, donde encontramos un transportador hasta un túnel subterráneo. Allí enfrentamos a un Boss. No permitas que nuestro compañero sufra heridas. Hechizos de grupo como Resta y Deband serán muy útiles.

Doc's Secret Plan **9000**

Pasamos por el transportador hasta Ruins 1. Seguimos a Elenor y enfrentamos a todos los enemigos para completar la misión.

Find my Master **6000**

Debemos escoltar a Shino y encontrar a su maestro. Desgraciadamente, Shino es muy débil y los monstruos son muy poderosos. Debemos atravesar Ruins 1 y 2 para encontrar a la persona que buscamos. Al encontrarla, nos toparemos con una legión de monstruos. Protege a Shino a cualquier precio o todo habrá sido en vano.

From the Depths **8000**

Debemos rastrear a un equipo de investigación perdido. Empezamos en Ruins 2. Nos encontraremos con una Force que nos atacará. Tras vencerla, pasaremos a Ruins 3, donde hallaremos al primer Hunter que rescatamos. Este Hunter nos ayudará a terminar la misión.

Juego Online

Para jugar Online, debemos asegurarnos de que la cuenta esté configurada. De no ser así, debemos ingresar todos los datos necesarios antes de jugar. Necesitamos saber los números de los DNS. Si no los conocés, lo mejor es que llamés a tu proveedor de Internet, que no tendrá problema en proporcionártelos. Para conectarse, hay que elegir la opción Online Mode. Al hacerlo, aparecerán varias opciones de naves y bloques. Estos son los servers a los que podemos entrar. Hay varios diferentes para Japón, USA y Europa.
De allí, pasaremos a un Lobby donde podremos armar un equipo de 4 jugadores o sumarnos a uno. Podemos jugar el juego en tres niveles de dificultad: Normal, Hard y Very Hard.

Algunos consejos

Es importante fomentar el espíritu de colaboración en el grupo. Si no ayudás a tus compañeros heridos, no los revivís, robás los ítems que dejan al morir o agarrás ítems indiscriminadamente sin pensar en los demás, no te sorprendas si te dejan morir en combate. Si somos buenos con nuestros compañeros, lo más probable es que ellos nos devuelvan el favor.

Si encontramos algún ítem de valor que nuestro personaje no puede usar, es mejor guardarlo antes que venderlo. Es posible que otro jugador tenga un ítem o arma que nos sirva y podríamos llegar a hacer un trato.

Si en algún momento debemos dejar de jugar, lo mejor es desconectarse. De lo contrario, el resto de los miembros del equipo pierden tiempo. Y tienen lugar para un cuarto integrante que quiera ayudarles.

En caso de no tener un teclado o de no saber el idioma que hablan otros miembros del equipo, existen otras dos opciones. El Symbol Chat (lo encontramos en el menú) que nos permite crear y utilizar íconos y caritas para comunicar ideas y el Word Select. Con este último podemos elegir entre varias frases hechas de uso común que saldrán traducidas al idioma de los demás miembros del grupo. Podemos elegir estos métodos alternativos de comunicación apretando Y y luego X.

Y eso es todo. Recuerden que es importante comportarse para no arruinar la experiencia de juego de los demás jugadores.




¡Este mes se viene con todo!
PLAYSTATION • DREAMCAST • NINTENDO 64 • GAME BOY
NEXT LEVEL
NUMERO 28
The Simpsons
¡Un informe especial con los juegos de la familia más copada de la tele!
Winning Eleven 5
Si te gustó la versión de PSOne no podés perderte este golazo para PS2
ZONE OF THE ENDERS
DEVIL MAY CRY
POKEMON STADIUM 2
TODO LO QUE QUERES SABER ACERCA DE GRAN

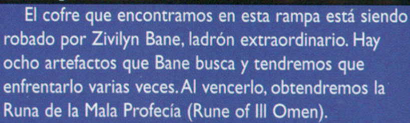
Skies of Arcadia

Por Sebastián Riveros

Aquí está la nueva entrega de la solución para este espectacular juego de Dreamcast. Vyse y su banda de Forajidos Azules se la van a ver bastante negras y dependen de vos para que su aventura llegue a buen puerto. ¿Podrán nuestros amigos vencer al temible Galcian? ¿Cuál es el secreto que esconde el misterioso Ramirez? ¿Qué secretos esconde la mirada inocente de Fina? La respuesta a todas estas preguntas y todos los descubrimientos te esperan en estas páginas. ¡Al abordaje!

El templo esconde varias criaturas y trampas. Debemos avanzar, sortear un pozo sobre un barril y descender dos escaleras. Correremos por una pendiente por la que caen bolas de piedra al más puro estilo Indiana Jones. A los costados del túnel hay una par de salidas que nos servirán para evitar ser aplastados. Una de ellas lleva a un cofre. En este templo los cofres están protegidos por Magma Tikis. Estas criaturas lanzan un ataque de magma bastante poderoso. Hay que golpearlos cuando tiemblan o nos cubren en lava. Seguimos bajando hasta una habitación grande con tres barriles. Hay que llevar los barriles y meterlos en tres pozos para que se abra la puerta. Los azules, que están a los costados, van primero y el rojo al final. Continuamos explorando hasta llegar a otra habitación con barriles. Si observamos su ubicación, es fácil saber cuál va primero. Primero una de las azules, después la roja y después las demás. Seguimos por otro pasillo con rocas esféricas. En una de las salidas laterales hay un Clam. Seguimos hacia abajo y llegamos hasta un salón enorme, lleno de lava. Subimos por la rampa de la derecha.

Zivilyn Bane


El cofre que encontramos en esta rampa está siendo robado por Zivilyn Bane, ladrón extraordinario. Hay ocho artefactos que Bane busca y tendremos que enfrentarlo varias veces. Al vencerlo, obtendremos la Runa de la Mala Profecía (Rune of Ill Omen).

Llegamos a otro salón con un puzzle. Esta vez, además de los barriles hay 4 ladrillos que suben y bajan. Los azules van primero. La lava se eleva al meter el barril rojo. Volvemos sobre nuestros pasos y activamos un interruptor que deja caer agua. Cruzamos sobre la lava fría hasta el save point y atravesamos la puerta.

Rockwyrm

Rockwyrm tiene 4200 HP. Su ataque "Cinder Storm" es especialmente peligroso, pues puede petrificar a nuestros héroes. Si eso sucede, un Curia Crystal nos volverá a la normalidad. Los ataques púrpura ayudan a terminar con él.





Al derrotar a Rockwyrm, caminamos sobre él y obtenemos la piedra lunar roja. Salimos por la izquierda. Allí nos damos cuenta que Bellena es en realidad Belleza, que nos arrebata el cristal para invocar al Gigas rojo: Recumen. Drachma reaparece para salvarnos justo a tiempo.

Recumen, el Gigas Rojo

Los Gigas son increíblemente poderosos. Recumen no es la excepción. Nuestros ataques no lograrán rasparle la pintura. Su rayo rojo es devastador. Si nos alcanza dos veces somos historia. Debemos concentrar el poder de fuego en los turnos rojos para que el rayo no destruya nuestra nave. Tras repetir esto varias veces debemos elegir "retreat and regroup"

Belleza y el Lynx

La única salida es vencer a Belleza para que desactive el Gigas. Esta batalla es bastante difícil. Su nave es muy poderosa y tiene un cañón mágico que le permite invocar hechizos como en un combate cuerpo a cuerpo. Lo mejor es usar cañones secundarios o torpedos y juntar SP para el Harpoon Cannon. El Lynx tiene 20000 HP.

Al vencer a Belleza nos quedamos con el motor de su nave, su cañón mágico y el cristal. De allí, nos dirigimos hacia el sur y luego al este hacia el continente perdido de Ixa´taka. Entramos en un área llena de tornados terribles que disminuirán la velocidad de nuestro barco. Al cruzar, debemos ir a una isla llamada Horteka. Los nativos han sido atacados y sojuzgados por los valuanos. Debemos cruzar la aldea hasta hablar con el anciano patriarca de la isla (Elder). Una vez que lo hagamos, los aldeanos nos aceptarán y podremos hablarles y comprar en sus comercios. Es buena idea comprar cristales Sacrum. Son caros pero regeneran 1000 HP a cada miembro del grupo, algo invaluable en las próximas batallas. En Horteka también encontramos a un grupo de Blue Rogues. Quedaron varados aquí y su líder, Centime, fue secuestrado por los valuanos para ayudarlos en la fabricación de armas. Grabamos y abandonamos la isla con dirección este para buscar una pequeña isla que sirve de escondite al rey de Horteka. Es posible que encontremos en el camino un barco con equipo del mercado negro para mejorar nuestra nave.

De Loco y el Chameleon



El nombre de De Loco lo dice todo. Este almirante está totalmente del bonete. A pesar de todo, es un inventor sumamente capaz, aunque retorcido. Lo encontramos incendiando bosques con el lanzallamas gigante de su barco, el Chameleon. Al igual que con el Gigas, lo mejor es atacarlo justo antes de que nos ataque con el lanzallamas, la única arma realmente poderosa que tiene. Una vez que tengamos 15 SP para el Harpoon Cannon, su suerte estará echada.

Luego de su derrota, De Loco se refugia en Moonstone Mountain, al sur de Horteka. Antes de ir, debemos vernos con el rey de Ixa´taka en King´s Hideout. El rey no sabe nada de los cristales. El que sí sabe es Isapa, el sacerdote. Isapa también está prisionero en las minas de Moonstone Mountain. Una vez allí, tendremos que grabar antes de entrar a las minas. Será la última oportunidad de grabar en mucho tiempo. Al explorar las minas, encontraremos varias trampas. Si las pisamos, el suelo se abre bajo nuestros pies y caemos a un carro que se desliza hasta una habitación en el primer piso. Para pasar la primera trampa, tendremos que pisar sobre la plancha con la X. Luego encontramos una segunda trampa en la que las X forman un camino para pasar. La tercer trampa es diferente. Todos los símbolos son iguales. El pasillo de la izquierda es el indicado para pasar. En el pasillo del medio, del otro lado de la plancha con el triángulo, hay



un Cham para Cupil. Al pasar esta trampa, entramos a un pasillo con celdas donde hay cofres. La cuarta trampa también es distinta. Aquí tenemos que caer por la trampa de la derecha. Si nos tiramos por la trampa de la izquierda, encontraremos una armadura, pero tendremos que volver a recorrer el laberinto desde el principio.

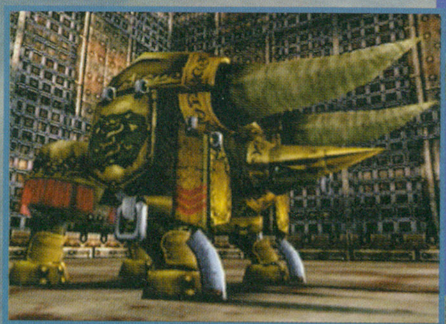
La quinta trampa está compuesta por tres planchas. Debemos arrojarnos por la del medio. Entraremos a otro pasillo con celdas. Aquí está el Capitán Centime, que nos ayuda reparando el ascensor. Bajamos y seguimos hasta encontrar una bifurcación. Por la derecha hay un callejón sin salida con un cofre. Por la izquierda está el ascenso por el que podemos llegar hasta Isapa. Tras hablar con él, bajamos en otro ascensor y grabamos la partida.

Antonio 2

Mientras Alfonso y De Loco se pelean, quedamos a merced de Antonio. La única diferencia de esta bestia de batalla con la primera es que su Thunder of Fury es más poderoso y puede alcanzar a varios de nuestros héroes. Lo ideal es matarlo con varios S-moves.

Gracias a Centime, podemos escapar y volver al King´s Hideout. Allí nos dan la pista para continuar la búsqueda del cristal verde. Debemos encontrar un ave gigante y un hombre dorado.

Estos son los descubrimientos que nos conducen a la ciudad perdida de Rixis. El ave gigante está en el suelo de la isla grande sobre la que flota King´s Hideout. El hombre dorado está casi al lado del escondite real. Ambos descubrimientos esconden joyas que necesitaremos. Al encontrar el ave, vemos que su cabeza tiene forma de flecha. Si la seguimos, chocamos contra una pared con una entrada. Esa es la entrada a la misteriosa ciudad de Rixis. Las joyas que encontramos nos sirven para abrir la puerta de la ciudad cuando las ponemos en los ojos de las estatuas. Recogemos el Cham que hay en el área y subimos por el ascensor. A la izquierda veremos unas escaleras. Subimos por la izquierda y seguimos por la pared hasta llegar a la plataforma. Recorremos un pasillo que nos lleva a la segunda parte de Rixis. En la siguiente zona encontramos varios cofres. Hay que subirse a las plataformas para pasar de un lugar a otro y abrir todos los cofres. Uno de ellos nos lleva a una nueva lucha contra Zivilyn Bane. Al llegar a la última plataforma, vemos una extraña figura a la que tenemos que atrapar. Para hacerlo debemos correr en estas direcciones: Norte, Norte, Sur, Este, Norte, Oeste. Al verse acorralado, el extraño huye en una plataforma. Debemos seguirlo. Así llegamos hasta la parte más alta del templo de Rixis.



Rik'talish

Esta ave malhumorada tiene varios ataques que pueden causar Confusión o Sueño. Tiene unos 6900 HP. Para vencerlo debemos atacar con todo y utilizar cristales Sacrum para curarnos. Si podemos, debemos usar los poderes de Fina (Lunar Winds) para contrarrestar los efectos secundarios de los ataques.

De Loco y el Chameleon

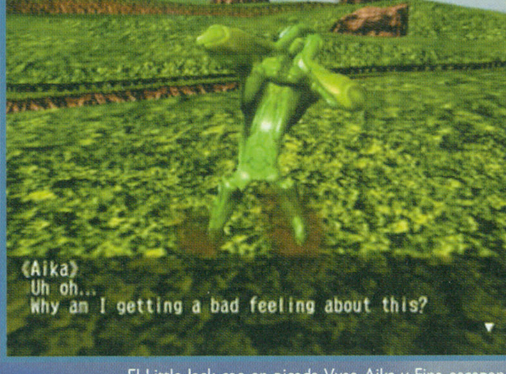
Al volver al Little Jack, nos volvemos a ver con De Loco, que busca venganza por lo que le hicimos la vez anterior. El lanzallamas fue reemplazado por un cañón alimentado por piedras lunares. Si De Loco dispara ese cañón, su nave queda sin energía durante el turno siguiente. Esta es la oportunidad que hay que aprovechar. Un par de disparos del Harpoon Cannon deberían ser suficientes.

Grendel, el Gigas verde

Grendel es un hueso bastante duro de roer. Sus dos ataques (Fist of Grendel y Boulder Throw) son bastante poderosos. Lo mejor es volar alto siempre que se nos de la oportunidad, para que no nos golpee. Tras perder cierta cantidad de energía, Grendel enloquece y se hace más fuerte. Es casi imposible vencerlo con nuestro poder de fuego, pero si usamos el S-Cannon, podremos hacerlo caer a un precipicio.

Al vencer a Grendel obtenemos el cristal verde. La red de Hierro que se encontraba cerca de King´s Hideout desaparece y nos permite continuar con nuestro viaje para buscar el cristal amarillo cerca de Valua.

Camino a Valua, seremos atacados por un pirata de muy buen diente llamado Gordo. Gordo y dos de sus secuaces abordan nuestro barco. Al vencerlos, nos enteramos de que Drachma busca a Rhaknam para vengar la muerte de su hijo. Continuamos hacia Valua. En ese continente encontramos un lugar marcado con piedras, parecido a Stonehenge. Este lugar se llama The Maw of Tartus. Al descender, luchamos contra los soldados valuanos. Al vencerlos, nos damos cuenta que el sello que protege la entrada es inviolable. No hay forma de obtener el cristal. Además, Rhaknam fue avistada en el área. Drachma decide reanudar la caza de la ballena. Cuando nos lo diga, lo mejor es decirle que lo comprendemos. Debemos elegir "We Understand" para incrementar nuestro rating. Drachma nos explica por qué persigue a Rhaknam, a quien encontraremos cruzando las nubes hacia el norte. Antes de irnos podemos encontrar tres Choms en esta área. Los Choms hacen que Cupil vomite todos los Chams que comió hasta el momento.



Valuan Gunboat



Este navío valuano no nos causa mayores dificultades. Si aprovechamos las armas del Little Jack al máximo, saldremos victoriosos sin mayores problemas. Lamentablemente, al terminar el combate la nave de Ramírez abre fuego sobre nosotros.



El Little Jack cae en picada. Vyse, Aika y Fina escapan pero Drachma elige hundirse con la nave. Ramírez abre fuego sobre los botes. Aika y Fina son rescatadas por una Blue Rogue llamada Clara, quien les da dinero y las deja en la ciudad de Nasrad, mientras que Vyse cae en una isla desierta llamada Crescent Isle. Allí encontramos las pertenencias y restos de Gonzales, un explorador que murió solo en la isla. Gonzales tiene una parte de un mapa para encontrar un tesoro. Para aprender a sobrevivir, Vyse debe cazar 20 criaturas llamadas Grapers, juntar 5 maderos para leña y cinco piedras lunares. Justo cuando terminaba de reparar su bote de escape, Vyse es rescatado por Gilder, el capitán del Claudia, nave que queda bajo nuestro mando.

Al llegar a Nasrad, podremos interrogar a los lugareños, que nos hablarán del pirata Daccat y su fabuloso tesoro. Luego, nos dirigimos a la posada. Allí retomamos la historia con Aika y Fina, que consiguieron trabajo en la taberna de Nasrad. Al pasar por allí, las chicas reciben su sueldo, que les permite comprar una embarcación. En una de las tiendas, nos encontramos con el mercader al que habíamos defendido de Baltor hace unos días. Este buen hombre nos da un Albrik Cham, un Cham especial que hará que Cupil evolucione inmediatamente a su nueva forma. Al volver a la posada, nos encontramos con Pedro, un viejo marino que conocía a Gonzales. Él tiene la otra parte del mapa que Vyse encontró en Crescent Isle.

Al retomar el control de Vyse, debemos avisar al líder de Nasr, el Nasultán, acerca del peligro que Valua representa. Vyse y Gilder llegan hasta el palacio. Cuando los guardias los interceptan en la puerta, deben decir que tienen información importante ("We



have important information"). El nasultán se limita a reírse de ellos. Nuestros cuatro héroes deciden entonces ir a la isla de Daccat. Desembarcan en extremos opuestos de la isla. La única forma de avanzar a través de esta zona es saltando constantemente entre el grupo de Vyse y el de Aika. Cada vez que veamos un ícono con una espada y un boomerang, podremos cambiar de grupo.

Vyse: Movemos la palanca en la pared y enfrentamos a Zivilyn Bane por el contenido del cofre.
Aika: Abrimos 2 cofres y movemos otra palanca para que Vyse pueda continuar.
Vyse: Abrimos otro cofre y nos paramos sobre la plataforma.
Aika: Abrimos la puerta para Vyse y bajamos por la pendiente.
Vyse: Elevamos la rampa con la manivela.
Aika: Subimos por la rampa hasta el cofre y nos paramos en la plataforma.
Vyse: Giramos 2 veces la manivela para bajar la plataforma, abrimos el cofre y nos paramos en la plataforma.
Aika: Tomamos el Cham y abrimos 2 cofres más. Nos paramos en la viga del centro.
Vyse: Abrimos la puerta y encontramos tres cofres, vamos hacia la derecha, movemos la manivela 1 vez.
Aika: Vamos hacia la derecha y movemos la manivela 2 veces. Cruzamos hasta el ícono.
Vyse: Cruzamos hasta el ícono.
Aika: Movemos la manivela 3 veces para llegar a la última plataforma.
Vyse: Nos paramos sobre la plataforma.

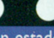
De esta manera, los cuatro entran por puentes diferentes y se encuentran por fin. Los espera un comité de bienvenida.



Sinistra y Destra   

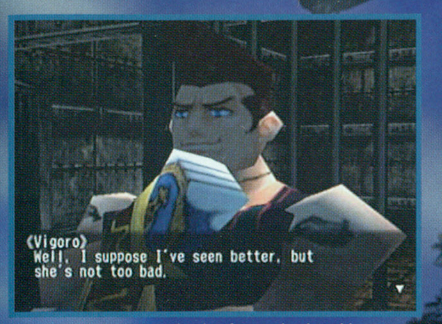
Estas cabezas de piedra voladoras no son muy peligrosas. Pero tienen un ataque conjunto llamado Death Waltz que puede dañar bastante a nuestro grupo. La prioridad es evitar que lo utilicen. Sinistra tiene 3300Hp y Destra, 4500 HP. Usando la joya púrpura, concentramos todos nuestros ataques en Sinistra. Los S-Moves son especialmente útiles. Una vez que Sinistra pasa a mejor vida, continuamos con Destra. Los ataques rojos son los que le afectan más. Al destruirla, obtendremos el preciado tesoro, que podremos vender al Guildmaster más cercano por 20.000 piezas de oro.

Al volver a Nasrad, la Armada Imperial comienza un terrible bombardeo que destruye la ciudad. Al salir a la plaza central, nos topamos con el Almirante Ramírez. Vyse se dispone a pelear, pero Fina le advierte que es inútil. Ramírez es simplemente demasiado poderoso. Se nos da la opción de rendirnos o pelear, sabiendo que es inútil. No nos queda otra salida que rendirnos. Ramírez se apodera de nuestros cristales y nuestra banda de renegados termina encerrada en las celdas del palacio de Valua. Pero Gilder tiene un plan para escapar. Willy, el loro de Gilder, aparece justo a tiempo para dar a nuestros héroes la oportunidad de escapar. Salimos de la celda, atravesamos el puente y enfrentamos a un par de guardias. Tras derrotarlos, tomamos el ascensor hasta el bloque 200. Allí encontramos a Aika, que trata de defenderse del Almirante Vigoro, empeñado en hacerle unos mimitos...

Vigoro   

El almirante Vigoro se mantiene en muy buen estado físico. Sus ataques son bastante poderosos y tiene unos 4500 HP de resistencia. Al verse superado en número, Vigoro utiliza un ataque romántico que hace que Aika pierda la cabeza y ataque a Vyse o a Gilder. Un Curia Crystal será suficiente para hacerla entrar en razón. Un buen par de S-moves deberían ser suficientes para dejar fuera de combate al grandulón de Vigoro. Al menos, por esta vez...

Vigoro tiene la llave del cuarto de artillería (Cannon Room Key). Tras obtenerla, podemos dirigirnos hacia allí. Atravesamos un cañón y llegamos al exterior de la fortaleza. Una vez afuera, corremos por las plataformas hasta llegar al ascensor. Salvamos la partida y atravesamos la puerta. Allí salvamos a Fina y obtenemos la llave del puerto (Harbor Key). Con esta llave abrimos





la puerta que está en la plataforma de abajo. Veremos plataformas unidas por escaleras. Debemos revisar los cofres y encontrar la salida sin que nos iluminen los reflectores. Si nos iluminan, tendremos que luchar con los guardias. Uno de los cofres nos llevará a un nuevo enfrentamiento con Zivilyn Bane. Salimos por la puerta del tercer piso.

Dralkor Tank

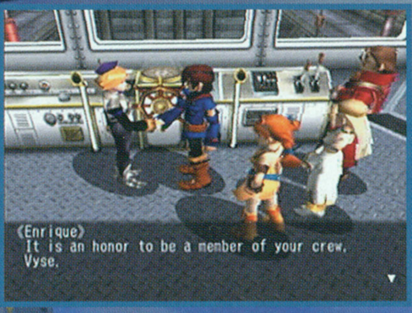
Este tanque es bastante peligroso si no tenemos cuidado. Tiene 7900 HP y una ataque especial que puede sacarnos hasta 1000 HP, salvo que usemos S-moves como Skull Shield. La única forma de vencerlo es darle duro con S-moves y aumentar el poder de nuestros ataques con el hechizo Increm.

Al librarnos del tanque, tomamos el ascensor que aparece. Nos encontramos con el príncipe Enrique y lo seguimos hasta el Delphinus, un impresionante barco de batalla. Nos preparamos para escapar y Enrique desea venir con nosotros. Es una buena idea aceptarlo en el grupo para aumentar nuestro rating.

Fortress Gate

Los cañones normales son inútiles en esta batalla. Cargamos espíritu con Focus y evadimos los disparos enemigos hasta poder utilizar nuestra arma principal: el Moonstone Cannon. El agujero en la puerta nos permitirá escapar.

Todos están de acuerdo en que Vyse debe ser designado capitán del Delphinus. Tras aceptar el cargo, es una buena idea explorar a fondo nuestra nueva nave para encontrar algunos tesoros, especialmente el Moonberry en el armario de estribor. En otro armario encontramos a Marco, que ha decidido unirse a nuestra



tripulación como marinero.

El Delphinus es un barco muy grande. A pesar de su inmenso poder, velocidad y maniobrabilidad, el barco puede alcanzar una performance superior con una buena tripulación. Hasta 22 personajes se unirán a Vyse a lo largo del juego. Una nueva opción en nuestro menú nos permite elegir a nuestros tripulantes activos. Cada tripulante puede dar una ventaja específica que puede hacer una gran diferencia en batalla. Es una buena idea recorrer las islas para buscar tripulantes. Al final de la guía encontrarán un cuadro que indica dónde encontrar buenos elementos.

Ya tenemos barco. Ahora hace falta establecer una base de operaciones. Y Crescent Island es el lugar perfecto. Si ya tenemos en nuestra tripulación a Brabham, éste hará mejoras al Delphinus. Y otro marino llamado Ismael mejorará las instalaciones de la isla. Pero necesitaremos 100.000 monedas de oro para afrontar el costo de estas mejoras. También se nos dará la oportunidad de crear una bandera para el grupo. Tendremos tres motivos diferentes y el que elijamos se transformará en el ícono de nuestra VMU.

Nuestro próximo destino es el continente perdido

de Yafutoma. Pero antes, podemos participar en una batalla opcional. Al norte del mapa podremos efectuar un nuevo descubrimiento: el nido del calamar (Squid´s Nest). Cerca de allí nos enfrentamos a Obispo.

Obispo

Este calamar gigante cuenta con un poderoso ataque de tinta. Sus seis tentáculos se desprenden a medida que le hacemos daño. Tendremos varias oportunidades de atacarlo por detrás, lo cual es una muy mala idea, ya que quedaremos alineados con su arma principal y sufriremos daños mayores. Lo mejor es castigarlo hasta que podamos usar el S-cannon. Al vencerlo obtendremos una cubierta reforzada para el Delphinus.

Al sur de Nasr, pasando la barrera de piedras, se encuentra la ciudad de Esperanza. Y Esperanza es lo que no hay. El panorama es desolador. Esta ciudad era originalmente una base valuana cuyos ocupantes fueron abandonados a su suerte y están sumidos en una profunda depresión. Al llegar, debemos explorar la base y hablar con los lugareños. En el bar encontramos a Don, quien nos dirá que llegar a Yafutoma es imposible. Para ello hay que pasar por un peligroso remolino, The Dark Rift. Justo en ese momento, la flota valuana se hace presente.

Gregorio y el Auriga

Tras luchar con 2 naves de escolta, nos enfrentamos con Gregorio. Este esperará la mejor oportunidad para embestirnos con el casco reforzado de su nave, el Auriga. Para impedirlo, debemos invocar el hechizo Quika justo antes de los turnos rojos. Tras esquivar el ataque, el Auriga quedará indefenso. Este es el momento para atacarlo con dureza. Si es con el Moonstone Cannon, mejor. Repetimos la receta hasta vencer.

Al vencer a Gregorio, nos dirigimos al Dark Rift. La entrada es un remolino negro al Sudeste de Esperanza. El interior de este lugar es un verdadero laberinto y tendremos que recorrerlo con cuidado, ya que no tendremos ni brújula, ni mapa. En cada una de las tres secciones que componen esta zona encontraremos barcos encallados. Si vemos luces en su interior significa que contienen un tesoro. Cada zona tiene varias salidas, pero solo una es la correcta. En la primera zona hay tres barcos y una salida falsa justo del otro lado de la entrada. La salida verdadera está pasando el coral verde, a la izquierda de la entrada. La segunda sección tiene como centro una piedra con un extraño brillo. Al acercarnos, haremos un descubrimiento. Damos un giro de 180 grados y veremos un remolino al lado de la entrada. Allí encontraremos al esposo de Polly, Robinson, que se unirá a nuestra tripulación. Volvemos al área anterior. A la derecha hay dos portales más. Uno que emite pulsaciones rojizas y uno estático, que es el que debemos atravesar. Tras revisar el área y luchar otra vez con Zivilyn Bane por otro tesoro, encontraremos dos portales similares a los anteriores. Pasamos por el estático y encontramos el portal de salida.

Anguila

Desafortunadamente, un monstruo muy desagradable vigila este portal y no tiene intención de dejarnos pasar. Al principio de la batalla, Anguila está metido hasta la mitad en el portal. A veces se esconde de nuestros ataques. Debemos mantener nuestra posición y atacar constantemente y con paciencia. Al perder un tercio de su vida, la bestia saldrá a luchar. Quedaremos expuestos a sus ataques más violentos, pero el monstruo será más susceptible a nuestro Moonstone Cannon.

Hacia el norte se encuentran las tierras místicas de Yafutoma. Esta zona del juego tiene un sabor típicamente oriental, con diseños chinos y japoneses. Al



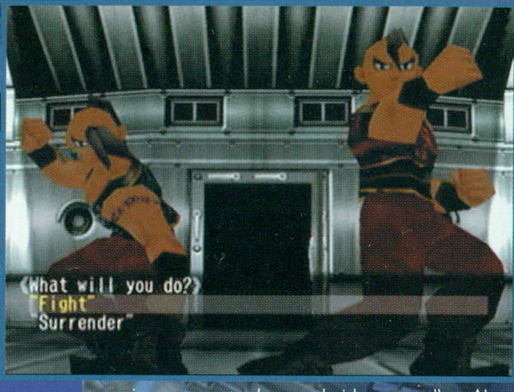
SI LA PC ES TU RELIGION ESTA ES TU BIBLIA



YA ESTA EN TODOS LOS KIOSCOS



alcanzar la muralla defensiva recibiremos una cálida bienvenida por parte de los Yafutomeños.



Tenkou Spellship

Bueno, no tan cálida. Al parecer, a esta gente no le gustan los extraños. Los habitantes de Yafutoma han encontrado la manera de que sus naves vuelen a alturas inalcanzables para nosotros. Lo mejor es utilizar los torpedos y concentrar el fuego en los turnos marcados con la C.

Jao y Mao

Al vencer a la nave Tenkou, los gemelos Jao y Mao abordan nuestra nave y exigen nuestra rendición incondicional. Elegimos combatirlos. Los ataques rojos son los más útiles contra ellos. Los S-moves defensivos, como Skull Shield, también ayudan pero no nos protegen de los ataques especiales. Cada gemelo tiene unos 2600 HP, así que lo mejor es acabarlos de a uno por vez.

Al vencer a los gemelos podemos descender en Yafutoma, donde nos llevarán frente a Lord Mikado, quien nos permite llevarnos el cristal azul. Claro que para ello tenemos que ir a buscarlo nosotros mismos a lo más profundo del Monte Kazai. Antes de dirigirnos hacia allí, es bueno que nos tomemos un tiempo para explorar la ciudad, hablar con sus habitantes y comprar equipo. Kirala, la arquitecta, y Urala, la cocinera, viven aquí. Con suerte se unirán a nuestra causa. Para ir al monte, hay que hablar con el mercader que vende equipo para nuestro barco y decirle que nos lleve. Al hacerlo obtendremos un traje de buzo que necesitaremos en esta misión.

Grabamos antes de entrar al monte. En varias secciones necesitaremos zambullirnos para continuar avanzando. Solo hay que hundirse en el agua y nuestros personajes se calzan sus trajes de buzo automáticamente. La buena noticia es que no podemos ser atacados bajo el agua. La mala noticia es que nos movemos con más lentitud. Llegamos a una habitación con un interruptor y salidas en los cuatro puntos cardinales. Activamos el interruptor que eleva el nivel del agua y vamos por la puerta de la derecha. Encontramos varias aberturas en el suelo. Estamos sobre una plataforma muy irregular que está sumergida. Si caemos por la abertura del medio, la segunda contando desde abajo, caemos sobre la plataforma donde está el segundo interruptor. Volvemos al salón central y vamos por la entrada que está a la izquierda del primer interruptor. Bajamos la rampa hacia la derecha y subimos por la del medio para activar el tercer interruptor. Este interruptor inunda la habitación y eleva un puente que debemos cruzar para alcanzar otro interruptor. Volvemos al salón central. Avanzamos por la entrada Norte. Cruzamos un puente y llegamos hasta un túnel. Hacia la derecha hay una rampa. Volvemos a la habitación con el puente y encontramos un cofre. Luchamos contra Zivilyn Bane. Regresamos a la habitación pequeña y entramos al túnel. A la izquierda está el último interruptor que hay que presionar. Al hacerlo, regresamos a la primera habitación.





Bajamos por la rampa hasta el pozo inundado. Al tocar fondo, cruzamos la puerta. Encontramos una bifurcación. A la derecha hay un cofre. A la izquierda, un Cham y un camino que se interna en la montaña. Dos enemigos llamados Alluspheres nos atacan. Son bastante resistentes y pueden transformarnos en piedra con facilidad. Al cruzar la puerta encontramos dos interruptores. Uno baja el nivel del agua y el otro lo eleva. Los activamos en secuencia y cruzamos la puerta del lado opuesto. Accionamos otro interruptor para elevar el puente y descendemos hasta el altar en el fondo. Grabamos la partida y nos enfrentamos a...

Tortigar

Tortigar es bastante complicado. Tiene 11.100 HP y puede resistir una gran cantidad de daño. Además, conoce el hechizo Sacrulen, que le permite recuperar todos los HP que le hayamos arrancado a golpes. Como si fuera poco, Tortigar tiene una habilidad llamada Steelskin, que lo hace inmune a cualquier tipo de ataque. Lo ideal es atacarlo con S-moves siempre que sea posible. Eventualmente, nuestros héroes ganarán por cansancio.

Al volver a Yafutoma, es buena idea acondicionar el Delphinus para las próximas batallas. Tras hablar con Lord Mikado, nos encontramos con Vigoro y Belleza en misión diplomática. Se nos ofrece una oportunidad de esperar y ver qué sucede. Seremos traicionados. Moegi nos lo explicará. Lo mejor es escapar, pues si luchamos, la derrota está asegurada. Moegi nos lleva a un pasaje secreto y a una pagoda voladora que nos lleva a la isla Tenkou, donde conocemos al príncipe Daigo, exiliado por Lord Mikado. En el diálogo, respondemos "Of course" para elevar nuestro rating. Nuestro objetivo ahora es volver al Delphinus y eliminar a los valuanos que lo custodian. Una vez que lleguemos al puente nos enfrentaremos al traidor Muraji.

Muraji

Comparado a los enemigos anteriores, los 2750 HP de Muraji no significan nada para nosotros. También hay 4 soldados a quienes pondremos fuera de combate fácilmente.

Vigoro y el Draco

El cañón del Draco es un arma de temer. Puede causarnos mucho daño, sobre todo cuando intentamos utilizar nuestro Moonstone Cannon. De todas formas, Vigoro no es un adversario muy inteligente y podremos derrotarlo con (cierta) comodidad. Debemos elevar el espíritu del grupo para usar el S-cannon cuanto antes.

Bluheim, el Gigas azul

Afortunadamente, este Gigas nos encuentra mejor preparados. Si tenemos a Urala en la tripulación podemos usar su poder para elevar rápido nuestro poder espiritual. Lo mejor es utilizar Increm y disparar con los cañones más poderosos que tengamos.



Recibimos el cristal azul y un libro (Book on Polarity). Aquí se nos presenta una interesante posibilidad. Podemos navegar hacia el este y probarle a todos que el mundo es redondo. Seremos reconocidos en todas las islas por este logro. Nos dirigimos a Crescent Island, salvamos la partida y nos disponemos a comenzar el Disco 2.

Al principio del segundo disco, podemos viajar hacia el este desde Yafutoma y llegar hasta Ixa' taka a través de un agujero en la barrera de rocas. Al llegar a nuestra base le damos el libro a Brabham. Izmael y Brabham pasan a formar parte de tu tripulación. Todos los miembros del grupo tienen una tienda en la isla. Esta es otra de las razones por las que nos conviene recorrer las islas buscando tripulantes. Tras recorrer la isla, recogemos el cham cercano al mástil y subimos por el ascensor hasta el cuarto de reuniones donde planearemos la próxima misión.



El cristal púrpura está al norte pero para llegar hasta él tendremos que dar la vuelta por el sur (recuerden que el mundo es redondo). Veremos en el cielo una aurora boreal. Eso significa que estamos cerca. Utilizando el d-pad, debemos mirar hacia abajo y avanzar lentamente para ver la ciudad abandonada, debajo de la capa de hielo. Esto puede ser un poco frustrante y hay que tener un poco de paciencia. Al encontrar la ciudad, el Delphinus bajará y romperá la capa de hielo.

Al descender a la ciudad, encontraremos un cham y un sendero a seguir. Nos toparemos con unas piedras guardianas que nos interrogarán. Las respuestas correctas a los enigmas son "Power of Ice", "Two" y "Will of Spirit". Las puertas que se abren nos llevan a la ciudad perdida de Glacia. Seguimos adelante hasta llegar a una bifurcación. Al explorar por la derecha encontramos un boomerang para Aika y, por la izquierda, a Zivilyn Bane y otro tesoro. Desde ahí, seguimos hasta una nueva bifurcación. Hacia delante hay un cofre, a la derecha un Cham y a la izquierda, un save point detrás del cual nos espera...

Veltarn

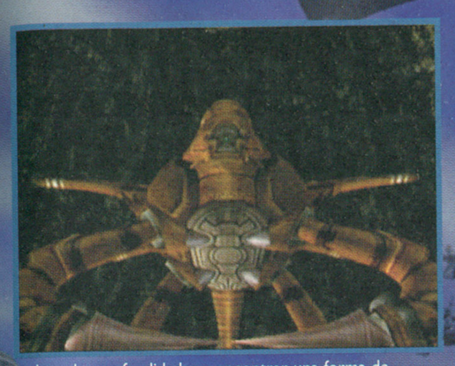
Sus 10.500 HP lo transforman en un adversario difícil. Tiene dos tipos de ataques: Avalauncher, que puede golpear a varios adversarios y el peor, Death Laser, un rayo láser de poca intensidad, pero que puede causar la muerte inmediata de la víctima. Es necesario utilizar el hechizo Riselem para revivir a los caídos en combate.

Abrimos un cofre y entramos al santuario para enfrentar a Plergoth, el Gigas púrpura. Aquí nos espera una sorpresa. A Plergoth ya lo conocemos y lo encontramos herido de muerte. Decidimos dejar solo al compañero de Plergoth, recogemos el cristal y volvemos a nuestra base.

Al volver a la isla, el Delphinus tendrá una nueva habilidad. Podrá elevarse o descender muchísimo más que antes, lo cual abrirá nuevas posibilidades y descubrimientos. Además, mientras estemos por encima o por debajo de los límites normales de altitud, no podremos ser atacados. Tras reaprovisionarnos en la isla, el grupo decide ir nuevamente hasta "The Maw of Tartus". Pero esta vez, podemos descen-







der a las profundidades y encontrar una forma de eludir el sello indestructible. Al localizar unas luces danzantes, apuntamos al noroeste y podremos ver la entrada. Esta parte del juego es similar a "The Dark Rift". Es bueno tener la pared a nuestra derecha como referencia para no perdernos, ya que las cuevas son todas iguales. Unos cristales amarillos fulgurantes ofician como cofres. Debemos ir primero a buscar el tesoro por la derecha. Luego volver al centro y seguir por la izquierda hasta una nueva bifurcación, a la izquierda hay un cristal y al volver a la derecha está el save point. Al elevarnos, encontraremos la Gigas.

Yeligar

Todos los ataques de Yeligar apuntan hacia abajo, y hace más daño cuando nos acercamos. Lo mejor es alejarnos para dispararle con el S-Cannon o atacarlo desde arriba. Utilizando esta estrategia ganaremos sin problemas.

Ya tenemos todos los cristales menos uno. El cristal plateado está ni más ni menos que en la luna plateada. El Delphinus no puede subir hasta allí. Solo la nave de Fina, la que se ve al principio del juego, puede llegar tan alto. Al regresar a Crescent Island, Gilder nos informa que las fuerzas de Valua ya están tras la pista de la nave. Debemos ir hasta Dangral Island y adelantarnos a sus planes.

Dangral Island está cerca de Shrine Island y de una catarata flotante que se encuentra cerca de allí. Al llegar a la isla en cuestión, recorremos los pasillos. Al mirar por las rendijas en el piso, podremos ver los tesoros que nos esperan en el piso de abajo. Al llegar a la bifurcación, doblamos a la izquierda y nos topamos con una consola. Al apagarla, dejaremos el sector sin energía y un enorme ventilador se detendrá, permitiéndonos pasar. Volvemos sobre nuestros pasos hasta el ventilador y caminamos por el túnel hasta la escalera. Una vez abajo, seremos atacados por una versión ligera del Dralkor Tank que habíamos enfrentado antes. Lo despachamos rápidamente e ingresamos a todas las habitaciones abiertas para abrir los cofres. Al terminar, llegamos hasta la última puerta que lleva a un pasillo. Cruzamos la puerta y encontramos al Chameleon, amarrado, y una mesa sobre la que descansan unos planos de De Loco. Volvemos hasta la entrada pero en el camino nos topamos con Galcian. Nuevamente no estamos listos para enfrentarnos al poder de este villano. El almirante Gregorio reaparece para salvarnos y darnos una oportunidad de escapar. Pero lo hace a un precio muy alto. Escapamos de vuelta a Crescent Island.

Al llegar, le damos los planos de De Loco a Brabham, quien los usa para reformar nuevamente nuestra nave. Ahora, podremos aventurarnos a profundidades insospechadas sin riesgo de que el casco se rompa por la presión. Volvemos a Dangrel Island y nos sumergimos en las profundidades. Allí veremos un remolino. Esa es la entrada al lugar donde se encuentra la nave de Fina. Al llegar al fondo, vemos en la pantalla unos cuadros que representan el área que debemos explorar. Nuestro sonar tiene una cobertura de 3X3. Si puede haber algo en los cuadros, veremos un signo de interrogación. Debemos movernos y usar el sonar para triangular la localización de la nave de Fina y, de ser posible, dos piezas de un mineral llamado Velorium. Podemos usar el sonar hasta 10 veces. Para recargarlo, tenemos que salir del área y volver a entrar, pero al hacerlo todos los datos se pierden y debemos explorar de nuevo. Tras explorar, podemos utilizar una garra mecánica para sacar lo que haya enterrado en el fondo. Pero cuidado, si no hay nada tendremos que

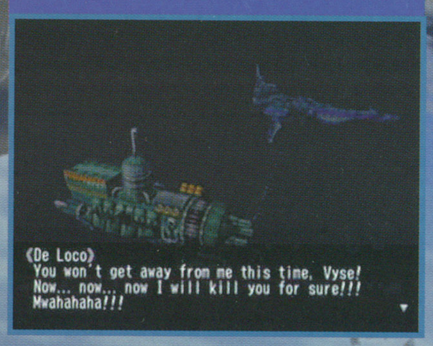




enfrentarnos a Raja, una manta raya gigante y de muy mal humor. El velorium no es esencial, pero podemos dárselo a Ryu-Kan para que nos haga una espada, así que vale la pena buscarlo. Al salir con la nave, De Loco volverá a atacarnos.

De Loco y Chameleon ● ●

Loco, pero persistente. En esta batalla no hay indicadores. Hay que tratar de agarrarle el ritmo a De Loco y concentrar el fuego en los turnos en que aparece más vulnerable. En cierto momento, el Chameleon usará un Harpoon Cannon contra nosotros. Las naves quedarán enganchadas y cambiarán constantemente de posición. Tendremos que disparar cuando el Delphinus esté detrás del Chameleon, lo cual simplifica bastante las cosas.



Enrique sabe ahora que Galcian es un traidor, de modo que se irá a decírselo a su madre, la emperatriz Teodora. Hay que llevarlo hasta Sailors Island. Camino hacia allí, volveremos a cruzarnos con Baltor. El pirata negro no nos ha olvidado y está decidido a vengarse de nosotros.

Baltor y el Blackbeard ● ●

No hay mucho misterio en este combate. Si bien el Blackbeard ha sido reformado y es mucho más poderoso que la última vez que lo enfrentamos, no es rival para la nave más poderosa de la flota valuana. Palo y a la bolsa.

Luego de dejar a Enrique en Sailors Island y de decirle que tenga cuidado ("Be careful") para aumentar nuestro rating, aparecemos en nuestra base. Gilder se vuelve a unir a nuestro grupo. En ese momento la



armada valuana aparece dispuesta a arrancarnos los cristales a cualquier precio. Tras enfrentarnos a los soldados, Ramirez en persona nos desafía nuevamente. Esta vez vamos a darle el gusto.

Ramirez ● ● ●

Malas noticias, amigos. Seremos derrotados. No es buena idea desperdiciar recursos en esta contienda. Ramirez es demasiado poderoso y no hay nada que podamos hacer para vencerlo. Al terminar con nosotros, Ramirez nos revela la verdadera y cruel naturaleza de los cristales plateados. Intenta obtener el sexto cristal matando a Fina, pero no tiene éxito.

Esta derrota deja la moral de tu tripulación por el piso. Es hora de demostrar que somos buenos líderes y hablar con todos para levantarles el ánimo.

Tras reponernos, viajamos en la nave de Fina hasta el Santuario Plateado (Silver Shrine). Este lugar es un poco confuso por los sistemas que mantienen la gravedad. Recorremos el pasillo hasta alcanzar el haz de luz que nos transporta al interior. De cada lado de este haz de luz, encontramos transportadores que nos llevan a las habitaciones de Fina y Ramirez. Esto nos permite aprender un poquito más de ellos. El interior es realmente complicado. Una larga pasarela que se puede recorrer del lado de arriba o de abajo y que esconde cofres con dos armaduras y dos moonberries. Por suerte, no hay enemigos, así que podemos explorar tranquilos. Cuando entremos al salón central, los superiores de Fina explican la verdad de la creación de los Gigas y la destrucción de las civilizaciones que poblaban el mundo. La civilización plateada es la responsable de la destrucción y planea repetir su error.

Ramirez interrumpe la escena y se lleva el último cristal. Uno de los ancianos se ofrece a llevarte al



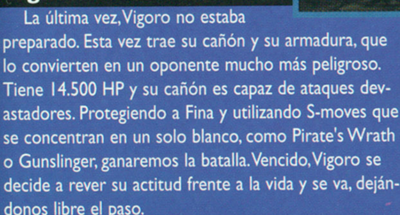
punto inicial del laberinto. Aceptamos y volvemos a la nave.

Ahora, al fin conocemos los planes de Galcian: destruir el mundo y forjar una nueva civilización que lo considerará un dios viviente.

Tras reaprovisionarnos y comprar armas nuevas en Sailors Island, volvemos a Dangral Island. Allí repetimos el recorrido anterior hasta llegar al pasillo que nos llevaba a donde estaba el Chameleon. Justo antes hay un pasillo largo que lleva a una plataforma móvil. Al subir, Vigoro nos impide pasar.



Vigoro



La última vez, Vigoro no estaba preparado. Esta vez trae su cañón y su armadura, que lo convierten en un oponente mucho más peligroso. Tiene 14.500 HP y su cañón es capaz de ataques devastadores. Protegiendo a Fina y utilizando S-moves que se concentran en un solo blanco, como Pirate's Wrath o Gunslinger, ganaremos la batalla. Vencido, Vigoro se decide a rever su actitud frente a la vida y se va, dejándonos libre el paso.

Llegamos a Soltis, el continente perdido. Recorremos el largo trayecto hasta el centro de mando donde Ramirez y Galcian se disponen a elevar el continente. Mientras continúan con sus planes, invitan a un amigo suyo a jugar con nosotros.

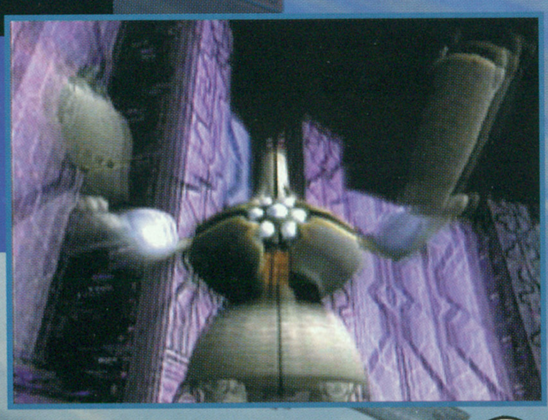
Eliminator




Eliminator es una réplica de Sentinel, el segundo Boss que derrotamos. Tiene los mismos ataques. La diferencia es que Eliminator tiene 20.600 HP y su ataque "Blaster" puede convertirnos en piedra. El s-move "Pirate's Wrath" es nuestra mejor carta contra este bicho. Y si elevamos nuestro poder con Increm, mejor.

Mientras luchábamos contra Eliminator, Galcian y Ramírez despiertan a Zelos, el Gigas plateado. Lo mejor es poner pies en polvorosa. Una vez a bordo del Delphinus, atacamos Soltis, pero su domo de protección es demasiado poderoso. Sin ideas, volvemos a Crescent Isle.

Durante una reunión, Vyse y los demás se deciden a terminar con Galcian. Elegimos "Let's show Galcian what we are made of" para aumentar nuestro rating. Las chicas se ponen tristes. Belleza te aconseja que vayas a alentarlas. Aika está asustada y nos espera en la entrada a la sala de reuniones. Fina se encuentra al lado del mástil y sería bueno compartir con ella un momento de silencio. También es buena idea recorrer la isla, mejorando las instalaciones de nuestra tripulación y comprando los ítems necesarios, sobre todo algunas "Paranta Seeds" para aumentar la resistencia de los personajes más débiles. Tras unas escenas, nos preparamos para la lucha final con Galcian.



Valuan Mage Ship ● ● ●

Una nave valuana con un cañón mágico intenta detenernos. Si ya invertimos dinero en mejorar el armamento de nuestra nave, esta lucha debería durar dos turnos como máximo. Cualquier ataque que utilicemos tendrá consecuencias devastadoras para nuestros adversarios.

Galcian's Elite ● ● ●

Esta nave es bastante más poderosa que la anterior pero aún así, no deberíamos tener mayores inconvenientes en destruirla. Al recibir daños, la nave intentará huir. Es una trampa. Si elegimos quedarnos en nuestro lugar, podremos usar el Moonstone Cannon y ponerle fin a la lucha.

Galcian y el Hydra ● ● ●

El Hydra es la base móvil de Galcian, una verdadera fortaleza voladores con cañones hasta en los baños. Galcian no dudará en utilizarlos para librarse de nosotros de una buena vez. La fortaleza también puede recuperarse con magia, de modo que debemos ser tan agresivos como podamos y al mismo tiempo vigilar nuestra energía en todo momento. A mitad de la batalla, Galcian usará el Hydra Cannon, que puede infligir hasta 12.000 puntos de daño. Si usamos "Complete Kits" para reparar el daño, estaremos a salvo. Una vez que ganemos podremos abordar la fortaleza.

Entramos a la fortaleza. Enrique se queda afuera para curarnos, si es necesario. Cruzamos el puente a la derecha. A la derecha hay un cofre y a la izquierda, un poste. Subimos por el poste y la escalera hasta llegar a cubierta. Al salir, vemos que la cubierta tiene forma de semicírculo. Bajamos por la escalera de la derecha y encontramos dos cofres. Volvemos a cubierta y bajamos por la escalera que está a la izquierda de la primera por la que subimos. Allí hay otro cofre más. Subimos por última vez y nos dirigimos a la última escalera, la que está más a la izquierda. Cruzamos el puente y llegamos al generador principal. Utilizamos el Save Point y seguimos hasta el final. Subimos la escalera donde, al fin, nos enfrentamos a Galcian.

Galcian ● ● ●

Esta batalla puede ser frustrante. Los 22.000 HP de Galcian lo hacen casi imparable. Galcian hace pocos ataques grupales, pero sus ataques individuales son temibles. Hay que atacarlo con lo que haya a mano y usar "Pirate's Wrath" cada vez que podamos. Hechizos como Sacrulen o Riselem son invaluables a estas alturas. El s-move "Lunar Winds" de Fina sirve para despojar a Galcian de cualquier beneficio mágico que tenga. Al final, no podremos matarlo, pero Galcian no podrá escapar a su destino.

Drachma se reúne con el grupo tras vencer a Galcian. A partir de ese momento, podremos cambiar el cuarto personaje del grupo al hablarles en el puente del Delphinus. Lo más recomendable es elegir a quien tenga los mejores S-moves.

Aviso importante

Esta es la última oportunidad de recorrer el mundo de Arcadia antes de los enfrentamientos finales. Es mejor asegurarse de tener a todos los tripulantes, comprar armas para el grupo y para el Delphinus antes de continuar. No hay que ser conservadores. El dinero que no gastemos ahora, no lo podremos gastar después. Si tenemos algún "Captain's Stripe" que no hayamos usado, éste es el momento apropiado para hacerlo.



Salvamos antes de entrar en Soltis. Allí, se activará el mecanismo de defensa. Este mecanismo se desactivará al tocar tierra. Esta batalla dura muy poco pero, si podemos ganar, recibiremos la mejor armadura para el Delphinus. Esto simplifica bastante la última batalla así que vale la pena volver al último save game si no podemos

ganar.

Al aterrizar, entramos en el santuario y descendemos hasta el nivel más bajo. Salimos por la puerta principal. Nos encontramos en un área formada por tres círculos concéntricos. Nuestra misión es llegar hasta la parte superior del mapa. En el círculo del medio hay un cham para Cupil. Al cruzar, nos encontraremos en una zona de plataformas con transportadores. Si vamos por el segundo, tendremos nuestro último enfrentamiento con Zivilyn Bane. El primer transportador nos pone en la senda correcta para encontrar a Ramirez. No hay que olvidar-se de salvar antes de enfrentarlo.

Ramirez

Ramírez está triste por la muerte de Galcian y nos espera para descargar toda su furia. Esta no es una pelea justa. Los ataques de Ramirez son devastadores. "Silver Eclipse" daña a todo nuestro grupo y "Silver Tundra" puede provocar muertes instantáneas. Hay que atacarlo con S-moves y usar a Fina para recuperarnos. Si Ramirez usa "Lunar Blessings", Fina puede anularlo con "Lunar Winds". Ramirez tiene 19.000 HP pero es más difícil de golpear que Galcian. Hacia el final, Ramirez usa "Silver Eclipse" en todos los turnos. Una vez derrotado, Ramirez sacrifica su vida a Zelos. Corremos al Delphinus para enfrentarlo.

Zelos, el Gigas plateado

Nuevamente, la mejor defensa es el ataque. Lo importante es vigilar nuestra energía y asegurarnos de mantener nuestro Spirit en alto para garantizar la contundencia de nuestros ataques. A veces se nos da la oportunidad de acercarnos y atacar. Esto mejora nuestras chances de dañar a Zelos, pero nos pone al descubierto, es un arma de doble filo. De todos modos, atacar de frente es lo mejor si queremos usar el Moonstone Cannon. Al perder energía, Zelos cambiará a una forma más amenazadora. Su ataque "Judgement" puede sacarnos hasta 20.000 HP. Hay que usar acciones evasivas antes de los turnos rojos. Al sufrir mayores daños, los tentáculos de Zelos se irán desprendiendo. Ese es el momento para incrementar la intensidad del ataque al máximo.

Batalla final: Ramirez

Y al final, inesperadamente, Ramirez regresa. Su poder está ahora combinado con el de Zelos. Esto le da 24.500 HP y poderosos ataques. Lo bueno es que ya no utiliza ni "Silver Tundra" ni "Silver Eclipse". Su ataque más peligroso es "Silver Nightmare", que le permite tomar el control de un personaje y utilizar un S-move contra el resto del grupo. "Pirate's Wrath" sigue siendo el mejor método para destruir a Ramirez.

Y así nuestra aventura llega a su fin. Pero no por mucho tiempo. SEGA ya anunció el desarrollo de una secuela para Skies of Arcadia. Además, si te conectás a Internet con tu DC, podés bajar tres archivos para continuar tus aventuras.

Download 1: Con este archivo, podremos explorar el mundo hasta encontrar Hamachou Island. Allí vive un tipo que nos da varios detalles de nuestra aventura, como la cantidad de bosses que vencimos, cuantos paces aéreos atrapamos y más.

Download 2: Este archivo nos permite regresar al Dark Rift y pelear contra un Looper gigante. Los loopers son enemigos bastante escurridizos. Aquí podremos vencer al más grande de todos.

Download 3: Con este archivo podemos comprar 2 armas extrañas y poderosas para Vyse y Aika. Estas armas están en poder del Mystery Merchant. Este comerciante aparece en una posada o bar del juego al azar. Vale la pena buscarlo para comprar estas armas locas.





S-Moves

Esta es la lista de S-moves para todos los personajes. Es recomendable desarrollar los S-moves de los tres personajes principales antes que los demás (excepto, tal vez, por el "Tackle" de Drachma.)

Vyse

S-Move	Spirit	Moonberries	Efecto
Cutlass Fury	7	N/A	Ataque que duplica el daño.
Counterstrike	1	2	Protege del daño físico por un turno.
Rain of Swords	14	2	Daña a todos los enemigos.
Skull Shield	5	3	Protege a todo el grupo por un turno.
Pirate´s Wrath	21	4	Ataque brutal a un enemigo.

Aika

S-Move	Spirit	Moonberries	Efecto
Alpha Storm	4	1	Ataca a todos los enemigos en línea recta.
Delta Shield	2	2	Protege a todo el grupo de ataques mágicos.
Lambda Burst	8	2	Daña a todos los enemigos con fuego.
Epsilon Mirror	10	3	Protege a Aika y restaura su poder mágico.
Omega Cyclone	12	4	Lluvia de fuego que daña a todos los enemigos.

Fina

S-Move	Spirit	Moonberries	Efecto
Lunar Blessing	12	1	La salud del grupo se regenera.
Lunar Glyph	3	2	Daña a un enemigo y puede transformarlo en piedra.
Lunar Cleansing	6	2	Libra al grupo de efectos adversos.
Lunar Winds	6	3	Daña a todos los enemigos y anula sus beneficios mágicos.
Lunar Light	18	4	Cura, revive y anula efectos adversos para todo el grupo.

Drachma

S-Move	Spirit	Moonberries	Efecto
Tackle	10	1	Daña a un enemigo.
Spirit Charge	0	2	Pose defensiva, recarga el doble de espíritu.
Hand of Fate	25	4	Ataque brutal a un enemigo, puede causar muerte instantánea.

Gilder

S-Move	Spirit	Moonberries	Efecto
Gunslinger	9	1	Acribilla a los enemigos en línea recta.
Aura of Denial	13	2	Gilder se protege de efectos adversos.
The Claudia	18	4	El barco de Gilder daña a todos los enemigos.

Enrique

S-Move	Spirit	Moonberries	Efecto
Royal Blade	8	1	Daña a un enemigo.
Justice Shield	4	2	Protege a Enrique por un turno.
The Judgement	16	4	Daña a un enemigo.



La tripulación

Estos son los tripulantes disponibles para el Delphinus. Vale la pena esforzarse para tenerlos a todos a bordo. Las ventajas que nos ofrecen y los puestos que muchos tienen en Crescent Island nos ofrecen muchas ventajas.

Puesto	Tripulante	Condición	Efecto
Helmsman (Timonel)	Lawrence	Se une a nosotros por 10.000 monedas en Sailor´s Island.	Incrementa la velocidad de la nave.
Helmsman (Timonel)	Don	Se nos une si volvemos a Esperanza tras navegar alrededor del mundo.	Incrementa la agilidad de la nave.
Engineer (Ingeniero)	Brabham	Se nos une automáticamente.	Incrementa las defensas de la nave.
Engineer (Ingeniero)	Hans	Debemos hablarle en Horteka. (Disco 2)	Incrementa las defensas mágicas de la nave.
Gunner (Artillero)	Khazim	Le hablamos en Nasrad, sobre la muralla.	Incrementa el daño de los cañones principales.
Gunner (Artillero)	Belle	Se nos une automáticamente.	Incrementa el daño de los cañones secundarios.
Lookout (Vigía)	Tikatika	Le hablamos en Horteka, tras descubrir Ixa´ness.	Incrementa la precisión de los torpedos.
Lookout (Vigía)	Domingo	Le hablamos en Gordo´s Bistro, tras hacer 30 descubrimientos.	Incrementa la posibilidad de golpes críticos.
Merchant (Mercader)	Kalifa	Le hablamos en Maramba.	Incrementa la posibilidad de encontrar ítems raros.
Merchant (Mercader)	Osman	Le hablamos en Nasrad.	+ Posibilidad de encontrar ítems valiosos.
Builder (Constructor)	Izmael	Se nos une automáticamente.	Incrementa la potencia del arma principal.
Builder (Constructor)	Kirala	Le hablamos en Yafutoma.	Restaura los HP de la nave (1 vez por batalla).
Cook (Cocinero)	Urala	Le hablamos en Yafutoma tras reclutar a Kirala.	Maximiza nuestro Spirit (una vez por batalla).
Cook (Cocinero)	Polly	Le hablamos en Sailor´s Island.	Restaura el poder mágico de un personaje.
Artisan (Artesano)	Ryu-Kan	Lo encontramos en una isla sobre las nubes, al norte de Yafutoma. Nuestra reputación debe ser alta.	Incrementa el ataque y la defensa de la nave.
Artisan (Artesano)	Ilchymis	Lo encontramos en una isla sobre las nubes. Debemos conocer el hechizo Riselem.	Incrementa los atributos de la nave.
Sailor (Marinero)	Robinson	Lo rescatamos en el Dark Rift. Polly debe ser parte de la tripulación.	Reduce los costos de Spirit.
Sailor (Marinero)	Marco	Se nos une automáticamente.	Duplica la regeneración de Spirit.
Jester (Bufón)	Merida	Le hablamos en Horteka tras encontrar el mensaje en la botella en el faro de Sailor´s Island.	Incrementa el valor de la nave.
Jester (Bufón)	Pow	Le hablamos en Pirate´s Island.	Incrementa la posibilidad de atacar primero.
Delegate (Delegado)	Moegi	Se nos une automáticamente.	Protege la nave de ataques mágicos.
Delegate (Delegado)	Pinta	Le hablamos en Sailor´s Island.	Protege la nave del fuego enemigo.

PlayStation

This Is Football 2

Sin camisetas
En el menú principal, presionen **L2**(x2), **L1**, **R1**, ■.

Goles con camisetas
En el menú principal, presionen ■, ▲, ●, **L1**, **R1**.

Jugadores Pequeños
En el menú principal, presionen **L2**, **R2**(x2), ●(x2).

Power clutch infinito
Vayan a la pantalla de opciones y elijan donde dice "**Enter Codes**". Luego, usen "**UNLIMITEDPC**" como código.

Dance Dance Revolution: 3rd Mix

Modo Step Step Revolution (SSR)
En la pantalla de comienzo, presionen rápidamente ←(x3), →(x3), ←, →. Alternativamente, presionen **Select** en la pantalla principal o en donde elijen el modo de juego en el modo normal de juego.

Modo Remix
Primero habiliten el modo SSR, luego presionen ←(x2), →(2) en la pantalla principal. Alternativamente, presionen **Select**(x2) en la pantalla principal o en donde elijen el modo de juego en el modo normal de juego.

Música extra
Jueguen el modo Diet varias veces y salgan. Una nueva información aparecerá. Repitan esta operación para poder pasar más música en los modos nonstop y remix.

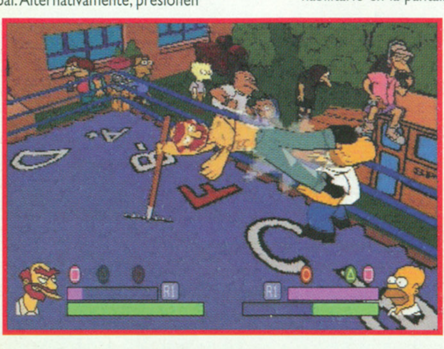
Simpsons Wrestling

Pelear como Bumblebee Man
Jueguen el torneo "new challenger" y gánenle a Bumblebee Man, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de personaje.

Pelear como Moe
Jueguen el torneo "defender" y gánenle a Moe, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

Pelear como Professor Frink
Jueguen el torneo "champion" y gánenle a Professor Frink, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.

Pelear como Ned Flanders
Jueguen el torneo "champion" y gánenle a Ned Flanders, luego graben el juego para habilitarlo en la pantalla de selección de personaje.



Modo de trucos
Completen los modos new challenger, defender y champion para habilitar opciones que les permitirán jugar como Itchy y Scratchy, Kodos y Kang, o Burns y Smithers, así como también seleccionar la arena de pelea.

Modo de trucos 2
En la pantalla que dice "**Press Start**", presionen ●, ↑(x2), ↓(x2), ←, →, ←, → para habilitar la opción "**Bonus Match Up**" en el menú principal. Si lo hicieron correctamente, las palabras "**Bonus Match Up**" aparecerán en la parte superior de la pantalla. La opción "**Bonus Match Up**" nos permite jugar con cualquier personaje en cualquier arena. Alternativamente, completen los circuitos new challenger, defender y champion.

Game Shark Codes - Versión USA

Todos los personajes	50000404 0000
	800741E8 0001
Todos los circuitos	80072BF0 0001
	80072BF2 0001

SnoCross: Championship Racing

Todas las ligas, pistas y snowmobiles
En el menú principal, mantengan apretado **R** y presionen ↑, ▲, ↑, ▲, ↑, ▲. Si lo hicieron correctamente, la pantalla titilará. Todas las ligas, pistas y snowmobiles estarán habilitadas.

Pista Cartoon
En el menú principal, mantengan apretado **R** y presionen →, ↑, ←, ●, ▲, ■. Si lo hicieron correctamente, la pantalla titilará. Vayan al modo Single Player y elijan la pista Kiruna para correr en la pista Cartoon.

Pista Summer
En el menú principal, mantengan apretado **R** y presionen ▲, ✖, ●(x2), ✖, ▲. Si lo hicieron correctamente, la pantalla titilará. Vayan al modo Single Player y elijan la pista Calgary para correr en la pista Summer.

PlayStation

ATV
En el menú principal, mantengan apretado **R1** y presionen ↑, →, ↓, ↑, →, ↓. Si lo hicieron correctamente, la pantalla titilará. Seleccionen cualquier snowmobile para comenzar la carrera con el ATV.

Go-Cart
En el menú principal, mantengan apretado **R1** y presionen →(x2), ←(x2), →(x2). Si lo hicieron correctamente, la pantalla titilará. Seleccionen cualquier snowmobile para comenzar la carrera con el Go-Cart.

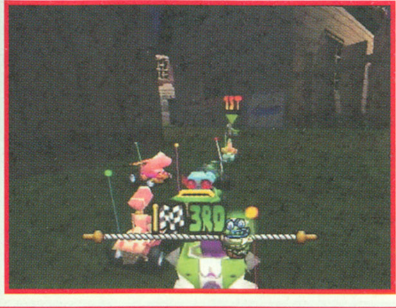
Modo Demo
En el menú principal, mantengan apretado **R1** y presionen ↑(x3), ↓(x3). Si lo hicieron correctamente, la pantalla titilará.

Más snowmobiles y pistas
Ganen la clase 500cc para habilitar la "**hill climb**", más snowmobiles y pistas adicionales.

Toy Story Racer

Game Shark Codes

Todas las pistas	800D79F4 00C8
Babyface	800D79E4 0001
Hamm	800D79A4 0001
Lenny	800D79EC 0001
Little Green Man	800D799C 0001
Mr. Potato Head	800D79BC 0001
Rex	800D79D4 0001
Rocky Gibraltar	800D79DC 0001
Slinky Dog	800D79C4 0001



Knockout Kings 2001

Boxear como Ashy Knucks
Usen "KNUCKS" como nombre en modo "career" para habilitar a Ashy Knucks.

Boxear como Barry Sanders
Usen "SANDERS" como nombre en modo "career" para habilitar a Barry Sanders.

Boxear como Jason Giambi
Usen "GIAMBI" como nombre en modo "career" para habilitar a Jason Giambi.

Boxear como Junior Seau
Usen "SEAU" como nombre en modo "career" para habilitar a Junior Seau.

Boxear como Owen Nolan
Usen "NOLAN" como nombre en modo "career" para habilitar a Owen Nolan.

Boxear como Steve Francis
Usen "FRANCIS" como nombre en modo "career" para habilitar a Steve Francis.

Boxear como un bebé
Usen "BABY" como nombre en modo "career" para habilitar a baby.

Boxear como un bulldog
Usen "BULLDOG" como nombre en modo "career" para habilitar a Bulldog.

Boxear como un payaso
Usen "CLOWN" como nombre en modo "career" para habilitar a Clown.

Boxear como un cíclope
Usen "EYE" como nombre en modo "career" para habilitar a cyclops.

Boxear como un gorila
Usen "GORE" como nombre en modo "career" para habilitar a Gorilla.

Atributos a full en modo "career"
Usen "100%" como nombre en el modo "career".

Movimientos específicos
Presionen ▲ + ● para hacer el movimiento específico de un boxeador. Por ejemplo, presionen ▲ + ● con Tua y podrán hacer un gancho muy poderoso.

Morderle la oreja al oponente
Durante la pelea, mantengan apretado **L1 + R1** para tomar al oponente y presionen ▲ + ● + ✖ + ■.

Movimientos especiales

Illegal head butt
Durante la pelea, mantengan apretado **R1 + R2** y presionen ▲.

Illegal low punch
Durante la pelea, mantengan apretado R1 + **R2** y presionen ✖.

Illegal kidney punch
Durante la pelea, mantengan apretado **R1 + R2** y presionen ●.

Illegal elbow
Durante la pelea, mantengan apretado **R1 + R2** y presionen ■.

Illegal kick
Durante la pelea, presionen ▲ + ● + ✖ + ■.

Vanishing Point

Game Shark Codes

Habilitar todas las pistas	8003CBE4 FFFF

PlayStation

Habilitar todas las pistas en reverso	8003CBE6 FFFF
Habilitar todas las pistas "mirror"	8003CBF2 FFFF
Habilitar todos los vehículos	8003CBDC FFFF
Habilitar todas las Movies & Slideshows	8003CBF6 FFFF

Ford Racing

Coche invisible

Comiencen una nueva "carrera" o juego y escriban "MARK MARTIN" como nombre. Hagan la primer competencia en la serie KA, calificando y luego la carrera en sí. Tu coche será invisible.

Michelin Rally Masters

Modo de trucos

Vayan a la pantalla de opciones del menú principal y elijan "Code Entry". Usen "J20X4CRFL4ZT" como código para habilitar todo.

Power Spike: Pro Beach Volleyball

Todas las canchas

En el menú principal marquen "Option" y presionen cuadrado, triángulo, círculo, triángulo, cuadrado para habilitar todas las canchas. Si lo hicieron correctamente, escucharán un ruido.



Nintendo 64

Star Wars: Episode 1 Battle For Naboo

Todos los niveles más uno de Bonus

Usen "LEC&FIVE" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana. Todos los niveles regulares y el nivel Trade Federation se habilitarán.

Vidas Infinitas

Usen "PATHETIC" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana. Nota: Si mueren, igual cuenta para perder las medallas.

Todos los upgrades

Usen "OVERLOAD" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Un tiro es suficiente

Usen "EWERDEAD" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Modo Experto

Usen "NASTYMDE" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Cámara loca

Usen "DRJEKYLL" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Nave rosa

Usen "RUAGIRL?" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Comentario de los creadores

Usen "TALKTOME" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana. El comentario de los creadores del juego se escuchará al comienzo de cada nivel.

Habilitar galería de arte

Usen "KOOLSTUF" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Concert hall

Usen "WAKEUP" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Equipo de Desarrollo

Usen "LOVEHUTT" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana.

Escudos avanzados

Usen "DROIDEKA" como password. Si lo hicieron correctamente, escucharán una campana. Alternativamente, estos escudos están en el nivel 1, detrás de los arcos donde está el AAT.

Cruis'n Exotica

Coche Glide

Corran 2200 millas para habilitar el coche Glide car.

Coche extra

Corran 5,000 millas para habilitar el coche.

Formula 2

Corran 100000 millas para habilitar el coche Fórmula 2.

Dreamcast

Project Justice

Jugar como Kurow
Completen el modo Story con el Dark Side Student Council.

Jugar como Demon Hyo
Completen el modo Story con todas las escuelas y finales.

Vampire Chronicle

Menú EX
En el menú principal, marquen la opción "Options", luego mantengan apretado **L** + **R** y presionen **A** en el controlador. Presionen **Z** + **C** en un arcade stick.

Jugar como Shadow
En la pantalla de selección de personajes, marquen la opción "?", luego presionen **Start**(x5) y **A**, **B**, **X**, o **Y**. Luego de cada round, Shadow se encarga de tus rivales y pelea el siguiente round como ellos.

Jugar como Marionette
En la pantalla de selección de personajes, marquen la opción "?", luego presionen **Start**(x7) y **A**, **B**, **X**, o **Y**. Marionette tomará la forma de cualquier oponente con el que estés luchando.

Jugar como Oboro Bishamon
En la pantalla de selección de personajes, marquen Bishamon, luego mantengan apretado **Start** y presionen **A**, **B**, **X**, o **Y**.

Colores de fondo alternativos
En la pantalla de selección de "background" en modo vs., mantengan apretado **Start** y presionen **A**, **B**, **X**, o **Y** mientras elijen la pantalla de fondo para cambiar el color de fondo.

Gunbird 2

Jugar como Morrigan
En la pantalla de selección de personajes, marquen la opción "?" y presionen ↑.

Jugar como Ain
En la pantalla de selección de personajes, marquen la opción "?" y presionen ↑.

Tech Romancer

Mini game de VMU "Punches And Love"
Terminen el modo Story con cualquier personaje. Vayan al lugar donde se habilitan los secretos y encontrarán el Mini game.

Otro mini-game de VMU
Completen el juego con Dixen dos veces, usando ambos pilotos.

Items Extra
Dejen que la secuencia de presentación termine. Vayan a la pantalla de opciones y elijan "Preferences". Mantengan apretado **A** y presionen **B**(x6). Comiencen un nuevo juego para obtener comida, pociones y armas extra.

Max Steel

Modo de trucos
En la pantalla de presentación, mantengan apretado Start y presionen **Y**, **A**, **B**(x2), **Y**, **A**, **X**, **B**, **X**, **B** para activar el modo de trucos. Presionen **X** para ver la pantalla de selección de nivel.

Saltar de nivel
Mientras juegan, mantengan apretado **L** + **Start** + **Y**.

Invencibilidad
Mientras juegan, mantengan apretado **L** + **Start** + **X**.

Todo el inventario, armas, energía y munición
Mientras juegan, mantengan apretado **L** + **Start** + **A**.

Unreal Tournament

Saltar de nivel
Pongan el juego en pausa y presionen ↑, ↓, ←, →(x2), ←.

Invencibilidad
Pongan el juego en pausa y presionen ←(x2), →(x2), ↓, ↑.

Munición al máximo
Pongan el juego en pausa y presionen ←, →, ←, →(x2), ←.

Recargar energía
Pongan el juego en pausa y presionen ↓(x3), ←, ↑, →.

Demolition Racer: No Exit

Todos los modos de juego
En la pantalla "**Press Start**", presionen **X**, **R**, **Y**, **R**, **L**, **R**(x3) para habilitar todos los modos de juego.

Todos los extras
En la pantalla "**Press Start**", presionen **L**, **R**, **X**, **L**, **X**, **R**, **X**, **Y** para habilitar todos los extras.

Todos los coches
En la pantalla "**Press Start**", presionen **X**, **Y**, **R**(x4), **X**, **Y** para habilitar todos los coches.

Super Street Fighter 2X

Jugar como Gouki/Akuma
Completen el modo arcade en cualquier dificultad. En la pantalla de selección de personaje, "marquen" a Ryu, luego mantengan apretado **Start** y presionen **LP** + **MP** + **HP**.

Opciones EX
Completen el modo arcade en cualquier dificultad. En el menú principal, "marquen" la palabra "**Options**", luego mantengan apretado **L** + **Y** y presionen **Start**.

números atrasados

SOLO PARA EL INTERIOR DEL PAIS

NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NUMERO 2 — Marzo / Abril 2000



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NUMERO 3 — Mayo 2000



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NUMERO 4 — Junio 2000



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NUMERO 5 — Julio 2000



Soluciones: Legend of the Dragoon - Wild Arms 2 - The Legend of Mana - Alundra 2 - Resident Evil -Nueva Sección: Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores - Póster Doble!: Space Channel 5 y The Legend of Mana

NUMERO 6 — Agosto 2000



Soluciones: Mortal Kombat Special Forces - Wild Arms 2 - Alundra 2 - Dracula Resurrection - Legend of Dragoon (2da Parte) - Adventurer's Handbook: Los trucos pedidos por los lectores Póster Doble!: Parasite Eve 2

NUMERO 7 — Septiembre 2000



Soluciones: Chrono Cross - Wild Arms 2nd Ignition - The Legend of Dragoon - Cover Ops: Nuclear Dawn Guía Estratégica:Front Mission 3 - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NUMERO 8 — Octubre 2000



Soluciones: Chrono Cross (segunda parte) - Parasite Eve 2 Guía Estratégica: Capcom vs. SNK - Adventurer's Handbook: Indiana Smith contesta todas las dudas ¡por más difíciles que sean!

NUMERO 9 — Enero 2001



Soluciones: Tomb Raider Chronicles - Dino Crisis 2 - Countdown Vampires Guía Estratégica:Los 9 finales de Chrono Cross Poster Doble: Tomb Raider Chronicles

NUMERO 10 — Febrero 2001



Soluciones: Final Fantasy IX (1ra Parte) - The Road to El Dorado - The World is not Enough Guía Estratégica:El ABC de la Dreamcast con todos los trucos de la consola (1ra Parte) Poster Doble: Final Fantasy X

NUMERO 11 — Marzo 2001



Soluciones: Shenmue - Final Fantasy IX (2da Parte) - Evil Dead: Hail to The King Guía Estratégica:El ABC de la Dreamcast con todos los trucos de la consola (2da Parte)

NUMERO 12 — Abril 2001



Soluciones: Fear Effect 2 Retro Helix - Skies of Arcadia - Final Fantasy IX última parte Trucos: Daytona USA - SnoCross - NBA Hoopz - StarLancer - Conker's BFD - Daikatana - Tom & Jerry - Project Justice y mas!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan en el interior del país. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.

Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$2.90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION, CODIGO POSTAL, TELEFONO, CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

B Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **(011) 4961-8424**. El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasnle@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de Next Level Extra.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 4 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 8 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 12 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

CLUB TAKU



ULTIMAS NOVEDADES!

NINTENDO 64:

CONQUERS BAD FUR DAY -
PAPER MARIO - AIDYN CHRONICLES
POKEMON STADIUM 2 - MARIO PARTY 3

PLAYSTATION:

YOU'RE UNDER ARREST - DIGIMON 2 -
TOKINEKI 2 :SUB STORY

PLAYSTATION 2:

4X4 EVOLUTION - WINBACK - RING OF RED
ATV. OFF ROAD FURY -RUMBLE RACING -
STAR WARS: SUPER BOMBAD RACE

DREAMCAST:

ILLBLED - SPIDERMAN
BIO HAZARD CODE VERONICA COMPLETE -

GAME BOY:

KIRBY TILT'N TUMBLE - INDIANA JONES
THE SIMPSONS:TREEHOUSE OF HORROR
OFERTAS: NASCAR RACING - I SS 99
R-TYPE

ACCESORIOS PARA GAMEBOY

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

GAME BOY COLOR
PLAYSTATION
NINTENDO 64
PLAYSTATION 2

DREAMCAST
GENESIS
SUPER NINTENDO
NEO GEO POCKET

Av. Cabildo 2280 - Local 18
Teléfonos: 4787-5217 / 4787-6684